

MICRO

Manía

Año III · N° 27

Sólo para adictos

350 Ptas.

Conarica, Ceiza y Mañá, 333 pías.

SPECTRUM-AMSTRAD

INTO THE EAGLES NEST

Todas las claves para entrar
en el Nido del Aguila

SPECTRUM-AMSTRAD

ZYNAPS

Pokes para un
"clásico arcade"

SPECTRUM-AMSTRAD

KINETIK

Guía y mapa
para llegar al final

SPECTRUM-AMSTRAD-COMMODORE-MSX

ARMY MOVES

Mapa y comic con
la solución del juego

SPECTRUM
AMSTRAD

HYDROFOOL

Te descubrimos los secretos
de un fabuloso mundo submarino
en tres dimensiones

HARRY DRESC

POR FIN HA SIDO
CAPTURADO
EL PERSONAJE
MAS ESCURRIDIZO

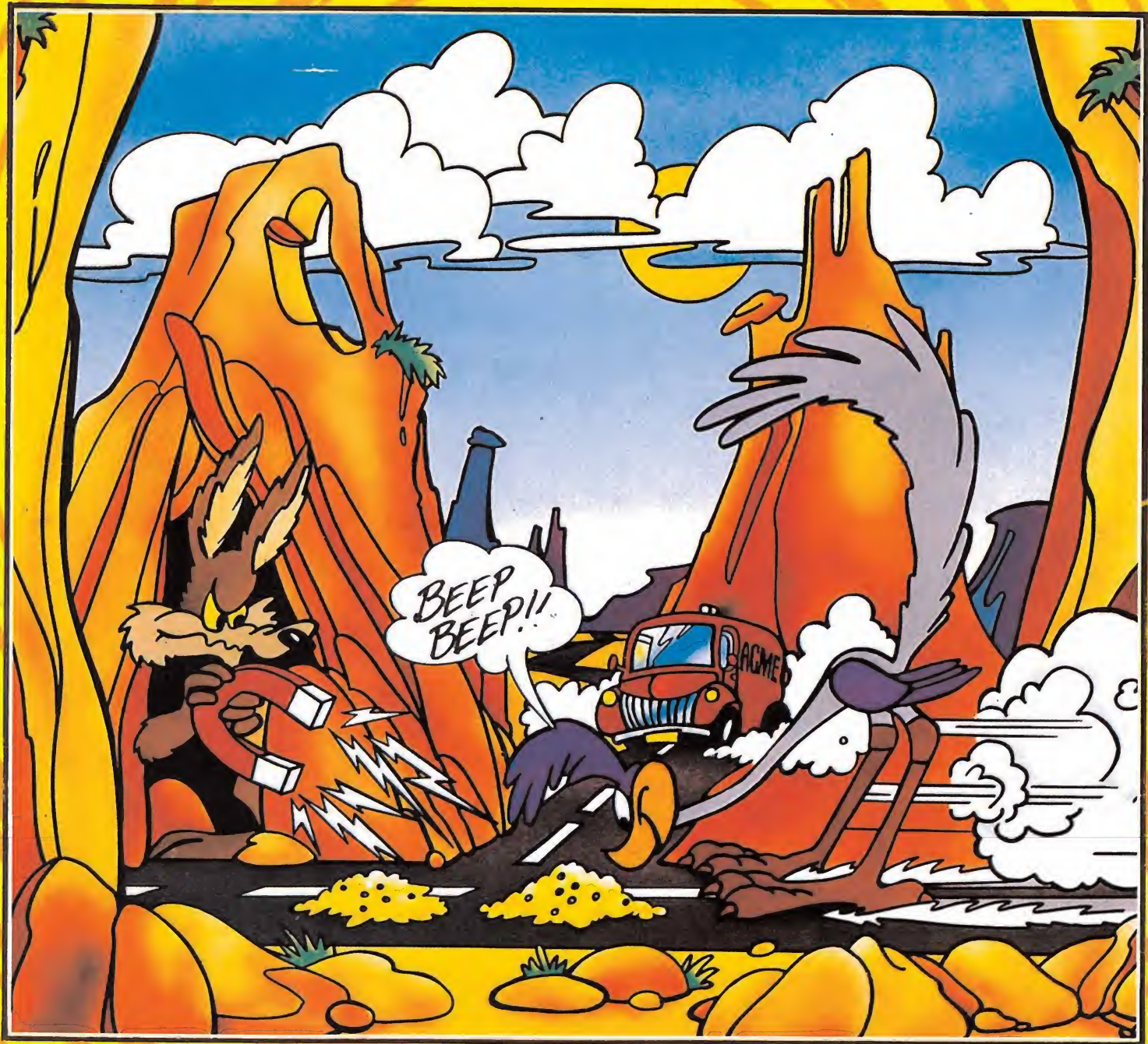
CORRE CAMINOS

SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE,
NUÑEZ MORGADO, 11, 28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04.



Joven o viejo, seguro que te han divertido las aventuras de estos viejos conocidos.

Esta es tu oportunidad para convertirte en el personaje del Correcaminos, en un juego todo acción y emoción. Corre a través de los desiertos, las autopistas o el cañón del Colorado, siguiendo el rastro del alpiste, que tanto te gusta. Pero... ¡jojo con el Coyote! Seguro que utilizará todos sus sucios trucos para capturarte y poder comer su plato favorito... "Correcaminos con patatas fritas."



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID · TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114. TELEF. (93) 253 55 60.



Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Maquetación
Berta Fernández

Redacción
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores
Abel Ruiz
Luis Jorge García
Jaime Cifuentes
Andrés de la Fuente
Javier Guerrero
Francisco Verdú
Pedro José Rodríguez
Ángel Andrés
José González

Secretaría Redacción
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad
Mar Lumbrecas

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
Manuel Barco
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Director Gerente
Fernando Gómez-Centurión

Jefe de Administración
Raquel Jiménez

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing
Emiliano Juárez

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración
y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal. M-15.436-1985

Representante para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.
Americana de ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64.
1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANIA no se hace
necesariamente solidaria de las
opiniones vertidas por sus
colaboradores en los artículos
firmados. Reservados todos los
derechos.

MICRO

Manía

Sólo para adictos

AÑO III. N.º 27. Septiembre 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)

4 AL PIE DEL CAÑÓN. Este mes Dinamic nos presenta sus próximos lanzamientos y sus proyectos más a largo plazo.

10 LO NUEVO. Nuestros incorruptibles joysticks han calificado entre otros a: Don Quijote, Slap Fight y Prohibition.



24 UTENSILIOS Y CACHIVACHES. Os presentamos el nuevo AMIGA 500, todo un ordenador. Junto a él utilidades curiosas como filtros y tapas protectoras y un lápiz óptico para los amantes del diseño.

26 POKERAREZAS. La nueva sección que os permitirá sacar mayor partido a los programas que ya teníais un poco olvidados.

30 SALÓN DE JUEGOS. Los últimos videojuegos para el Sega Master System.

32 CÓDIGO SECRETO. Cinco páginas repletas de trucos y pokes para facilitaros la tarea de convertirnos en héroes.



42 LOS RECOMENDADOS. ¿Seguirá Barbarian ocupando la primera posición?

46 PATAS ARRIBA.

INTO THE EAGLES NEST.

ZYNAPS.



ARMY MOVES.

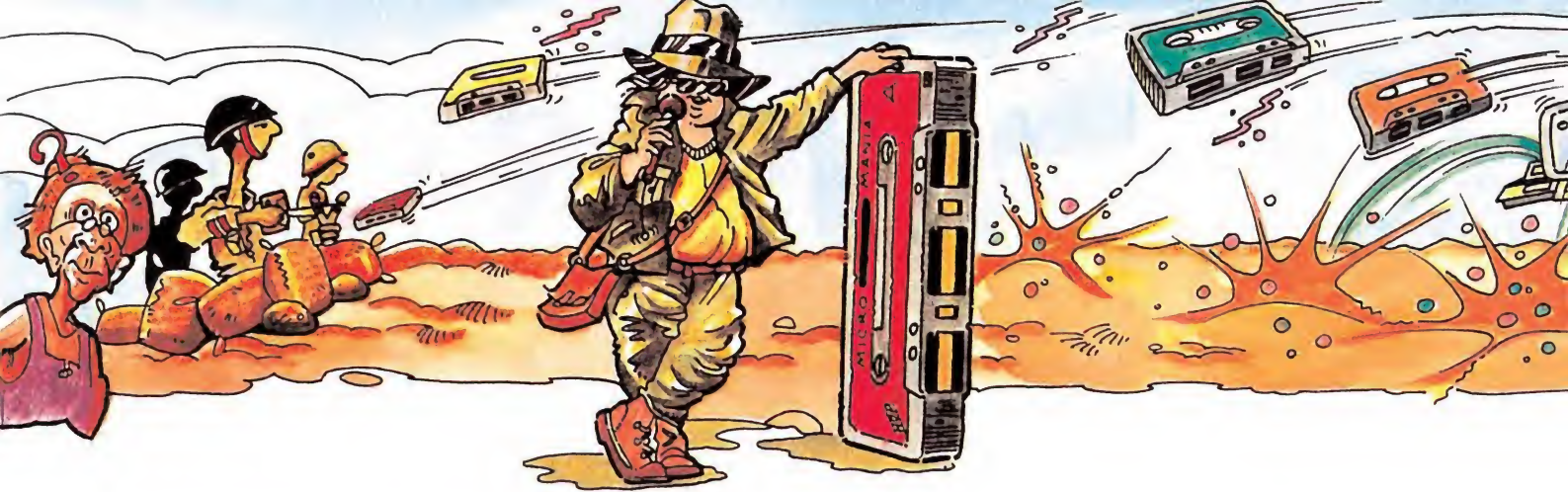
KINETIK.

HYDROFOOL.

EAGLES.



80 S.O.S. WARE. Para que no te quedes a la mitad de un juego, consúltanos.



Después de una larga espera y de un año más próspero en versiones que en realizaciones originales, Dinamic vuelve a escena. Y lo ha hecho en primer lugar con el más ansia-

do y esperado juego de baloncesto de la reciente historia del software; por supuesto, estamos refiriéndonos a **Fernando Martín**.

Sin embargo, a pesar del impacto, esto no ha hecho

más que empezar y casi sin haber tenido tiempo para asimilar los diabólicos ganchos sobre la canasta de Fernandito, nos hemos visto sorprendidos por las andanzas del valeroso hidalgo

Don Quijote de la Mancha, que así se llama la nueva aventura gráfica conversacional con la que Dinamic nos ha deleitado recientemente.

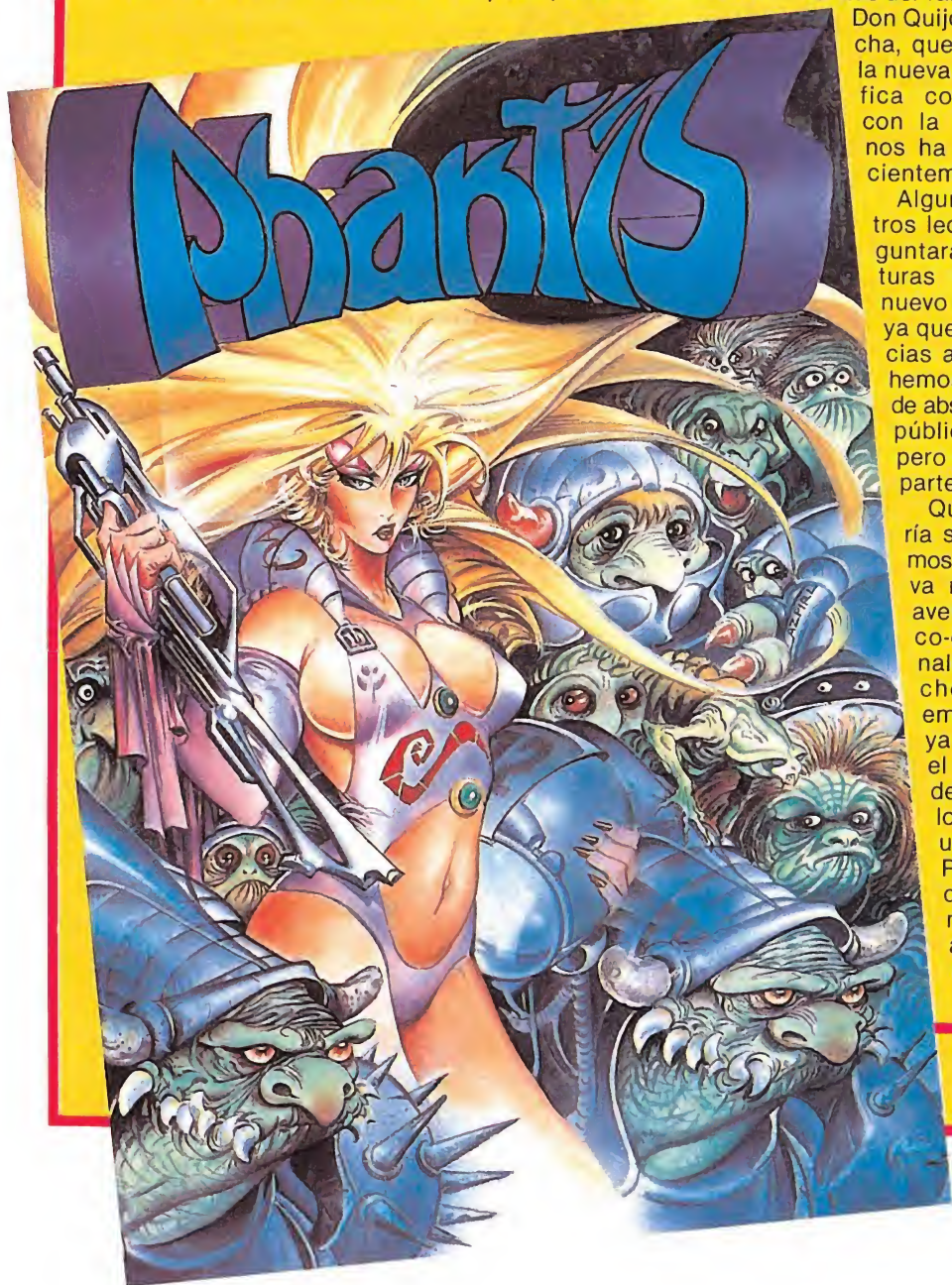
Algunos de nuestros lectores se preguntarán a estas alturas qué hay de nuevo en todo esto, ya que las dos noticias a las que nos hemos referido son de absoluto dominio público. Es cierto, pero vayamos por partes.

Qué os parecería si os contáramos que esta nueva moda de las aventuras gráfico-conversacionales no ha hecho más que empezar, y que ya está previsto el lanzamiento de nuevos títulos basados en una trilogía. Podemos incluso afinar mucho más aún y contaros que el pri-

mer juego llevará el nombre de **La diosa Cozumel** y que los tres están basados en una serie de leyendas que reciben el nombre de **Cl-U-THAM**. Pero aquí no acaba la cosa, nos han llegado rumores de que está preparando también una nueva serie de aventuras de corte sarcástico, parodiando a otra famosa trilogía, **La Guerra de las Galaxias**. Con la diferencia de que en esta ocasión nos estaríamos refiriendo a títulos como **La Galaxia de las Guerras** o **El Imperio Contra Paca**.

¿Verdad que esto se va poniendo bien? Pues todavía hay muchas cosas que no sabéis. Por ejemplo que, después de casi un año de larga espera, está a punto de aparecer **Freddy Hardest**, que lo hará para Spectrum, Amstrad, MSX y Commodore de forma simultánea. Costumbre ésta que, según los directivos de Dinamic, va a implantarse en la compañía a partir de ya mismo.

El que sí está prácticamente terminado es «**Phantís**», un juego estelar con personaje femenino superexuberante y deliciosamente bélico. Para más señas, se trata de la novia del protagonista de «**Nonamed**», que tiene la difícil misión de rescatar a su amoroso caballero, prisionero de enemigos sin escrúpulos y monstruos semiprehistóri-



LO NUEVO



cos, a través de lagos milenarios y cuevas plagadas de molestos bichos.

Otra novedad importante es **Navy Moves**, la continuación de ARMY «Moves», cuyo lanzamiento aproximado se prevé para finales de año y sólo para Spectrum y Amstrad. El programa cambia en esta ocasión los helicópteros y jeeps por sofisticados submarinos.

Por lo que se refiere a las actividades deportivas de Dinamic, las modas se declinan por la **Pelota Vasca**, un tema original, con un buen desarrollo, que hará las delicias de un gran número de aficionados a este deporte y de otros que, estamos seguros, lo van a ser a partir de ahora.

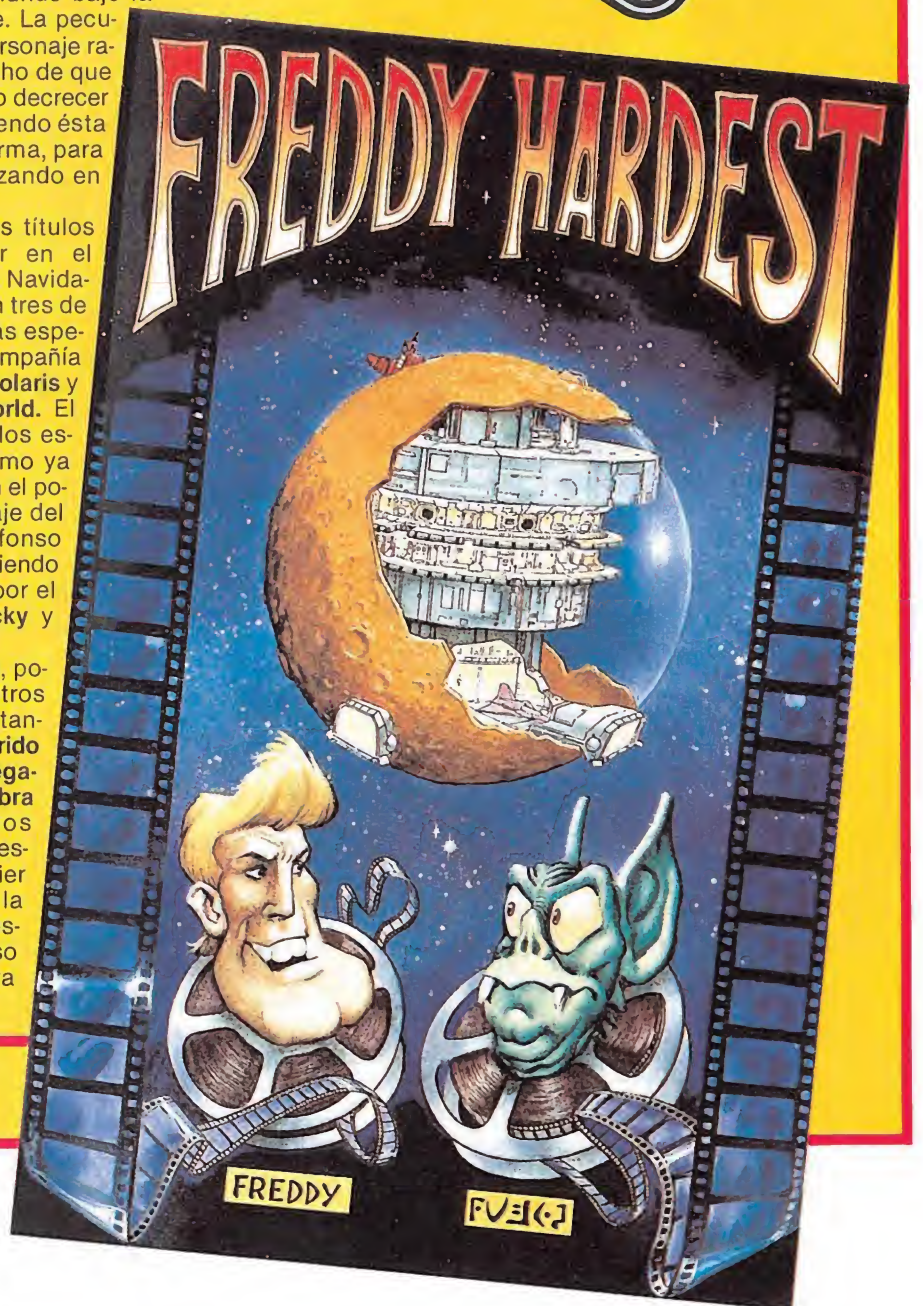
Hasta aquí, hemos hablado de lo que podríamos denominar como lanzamientos inmediatos, pero existen algunos proyectos futuros muy interesantes. Es el caso de «Hyper Age», que ha sido programado por un brillante joven de 15 años. Este juego probablemente podría llamarse finalmente **Gemini**. Otro, con dos posibles nombres, es Space Ace un arcade con triple scrool cuyos gráficos están siendo desarrollados por un prestigioso miembro de la familia Dinamic, Nacho. Podría salir al mercado también con el nombre de **Masacron**.

Uno de los proyectos más originales es, sin duda, «Level Last Dauw 0», que está basado en un curioso superhéroe que vive en las profundidades subterráneas en un mundo bajo la capa terrestre. La peculiaridad del personaje radica en el hecho de que puede crecer o decrecer a voluntad, siendo ésta su principal arma, para poder ir avanzando en el juego.

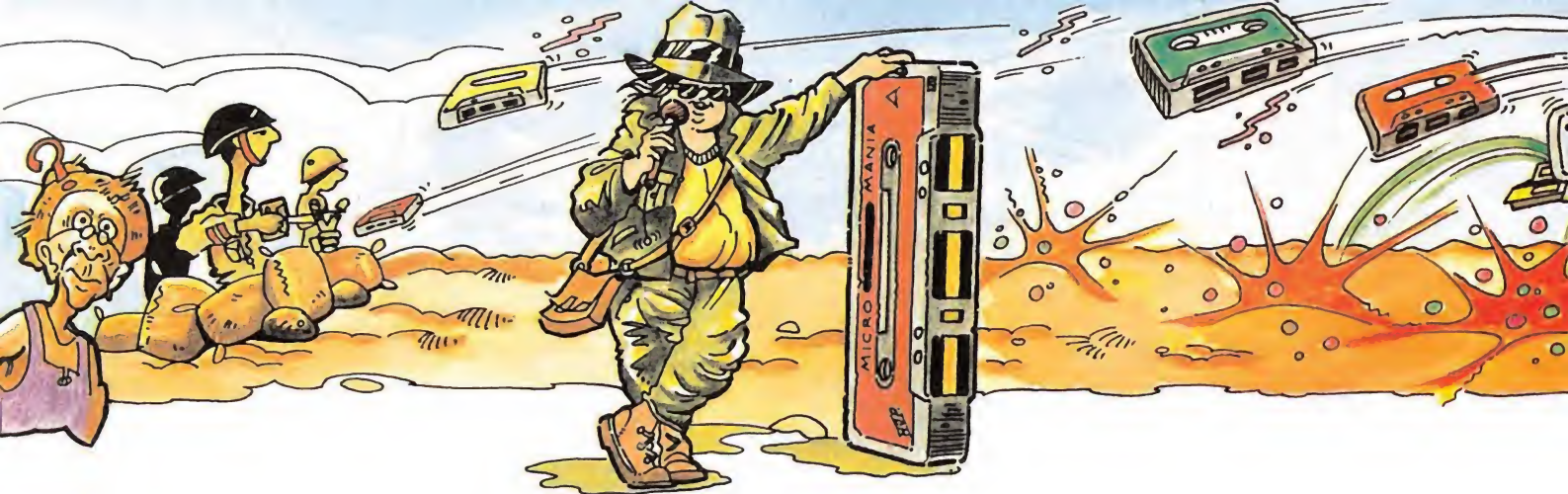
Todos estos títulos podrían estar en el mercado para Navidades, junto con tres de los juegos más esperados de la compañía **Lorna, Vega Solaris y After The World**. El primero de ellos está basado como ya recordaréis en el popular personaje del dibujante Alfonso Azpiri y está siendo programado por el autor de **Rocky y West Bank**.

Finalmente, podemos citar otros títulos importantes como **Sigfrido Zenegue, Megacorp y Alambra Tales**, todos ellos podrían estar en cualquier momento a la vuelta de la esquina, por eso no depende ya

de nosotros, son los señores de Dinamic los que tienen la última palabra.



DE DINAMIC



UN PAR DE BUENAS RAZONES

Parece ser que una importante cadena de establecimientos ingleses, ha tenido más de un par de «buenas razones», para sepultar la impresionante delantera de la protagonista del juego Game Over de Dinamic. A simple vista puede apreciarse cómo quedó la buena señora en la carátula que aparece en una re-

vista inglesa, tras la arrasadora actuación de la «censura». No pretendemos aquí cuestionar la moralidad inglesa, entre otras cosas porque más que nosotros, deberían ser ellos los que se replanteen su forma de actuar, aunque comienza a ser preocupante esta exhaltada postura, desde aquí nos limitamos a reseñarlo.

TANK

Los usuarios de Spectrum, Commodore y Amstrad podrán tomar parte dentro de muy poco en una supuesta guerra mundial con este nuevo programa de Ocean. Su nombre es Tank y como es fácilmente deducible es un arcade de acción en el que se combinan a partes iguales habilidad y puntería.



TRIO HOT PAK

MÁS por MENOS

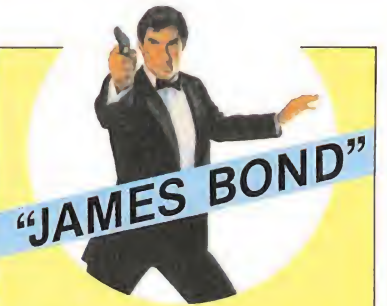
La bajada en España del precio del software también se está dejando sentir en Inglaterra. Allí, siempre tan originales, han decidido emplear un método diferente; en lugar de bajar radicalmente el coste de cada programa han optado por lanzar, en un mismo paquete, tres programas al precio de uno. La popular compañía Elite utilizará esta fórmula en el lanzamiento, ahí está el interés de la noticia, de tres novedades. Los títulos

que aparecerán simultáneamente para Spectrum y Amstrad serán: la segunda parte del **Airwolf**, **Great Gurians**, un juego de lucha de gráficos de gran tamaño y **3DC**, una videoaventura ambientada en las profundidades marinas. Los usuarios de Commodore podrán también aprovecharse del precio de lanzamiento, pero en él se ha sustituido 3DC por **Cataball**, un clásico arcade que se desarrolla en el Oeste.



THE FINAL MATRIX

Este sugestivo título, además de ser el nombre de una prisión galáctica de alta seguridad, corresponde al último programa de la compañía Gremlin Graphics. En él nos convertiremos en un héroe encargado de hacer prisioneros al malvado de turno y a sus secuaces. Está prevista su aparición en las versiones de Amstrad y Spectrum dentro de pocos días. Seguiremos informando.



The Living Daylights es el título de la próxima película basada en las aventuras del archiconocido agente 007 y para no perder las buenas costumbres el nombre de un nuevo juego que trasladará la acción de la pantalla grande a nuestros monitores.

La artífice del invento es la compañía inglesa Domark que parte con la garantía de un argumento original y un protagonista de fama mundial. Sólo nos resta esperar que el proyecto sea una realidad.

HEWSON: UN SÍ ROTUNDO AL ARCADE

Los últimos lanzamientos de la prolífica compañía Hewson Consultants han tenido como nota común una elevada carga adictiva. Programas como Gunrunner o Zynaps han recurrido a los escenarios galácticos para ambientar trepidantes arca-

des donde nuestro principal objetivo es eliminar a un creciente número de enemigos.

Ahora gracias a ellos, Hewson parece haber dado con la clave del éxito, por ello, en su nuevo programa **Exolon** ha respetado

estas características cuidando los más mínimos detalles en lo referente a gráficos. Exolon estará disponible dentro de muy pocos días, aunque suponemos que tardará todavía algún tiempo en llegar a España.

INDIANA JONES ATACA DE NUEVO

Comienza a convertirse en una constante adaptar los programas de la máquinas recreativas a los ordenadores. Ahora le ha tocado el turno a **Indiana Jones**, un personaje muy popular que hace algo menos de dos años que se incorporó al mundo del software de acción. U.S. Gold ha obtenido la licencia para la adaptación y el programa estará disponible dentro de pocos meses.

SIMULADORES PARA TODOS LOS GUSTOS

Muchos han sido los simuladores deportivos que han llegado a nuestros ordenadores, precisamente por eso cada nuevo programa tiende a incorporar aspectos más novedosos. La compañía Anco lanzará, dentro de pocos días, un título en esta línea que cuenta además con la particularidad de incluir seis acontecimientos deportivos diferentes que tienen como nota común su originalidad. Así podremos tomar parte en carreras pedestres, con-

trolar un ala delta, demostrar nuestra habilidad en el windsurf arriesgar nuestra frágil estructura en carreras de obstáculos a lomos de una moto o demostrar nuestra buena forma física en un velódromo controlando una bicicleta de carreras. **International events** estará disponible simultáneamente para Spectrum y Amstrad. Los usuarios de Commodore y MSX no han tenido suerte esta vez.

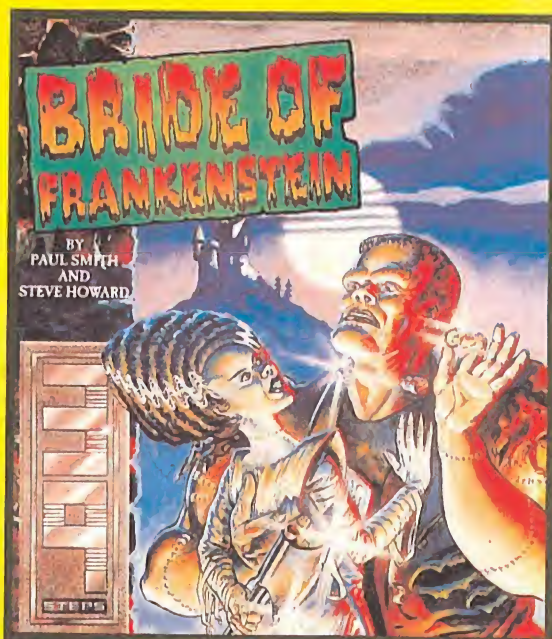




STARFOX

Después de muchas guerras, los ocho planetas del sistema Hyturiano, han firmado la paz. Para sellar el pacto, han construido un muro cúbico de antimateria, pero algo o alguien lo ha traspasado. Sólo hay una nave capaz de repeler la agresión: el "STARFOX": la salvación del sistema está en tus manos.

C-64, Spectrum, Amstrad



BRIDE OF FRANKENSTEIN

Es medianoche, fuera, una terrible tormenta rasga la oscuridad. Estás completamente sólo en el castillo de Frankenstein. Tu tarea es revivirle, y... mientras buscas sus pulmones, corazón, cerebro, etc. entre las habitaciones, pasillos, criptas, laboratorios y cementerio. ¿Quién sabe, con qué sorpresas te puedes encontrar?...

C-64, Spectrum, Amstrad

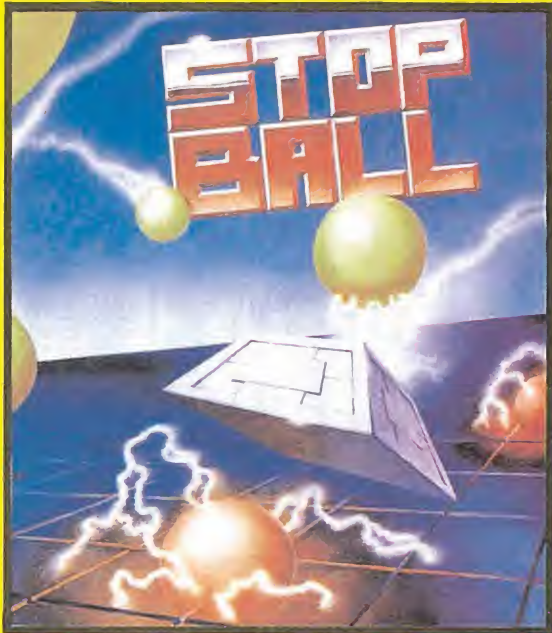


TRIAXOS

Triaxos es el modelo más perfecto de prisión de alta seguridad. Tiene 30 minutos para sacar vivo al prisionero, pero ten en cuenta que... localizarlo en una de las 64 habitaciones del cubo prisión, sobre todo cuando giran sus caras, te va a ser bastante difícil, y si a esto le añades una legión de implacables guardianes, tu misión puede convertirse en un infierno.

C-64, Spectrum, Amstrad

¡¡ABRIENDO FUEGO!!



STOP BALL

„Eres capaz de mantener una maldita bola en el aire, o sea sin que toque el suelo? ¿y dos? ¿y más? Acepta este reto a tu habilidad... Pero ten cuidado, puedes enloquecer.

Spectrum, Amstrad, MSX



FALCON

El futuro de la Tierra está en peligro, y te ha tocado remediarlo. Un caballero del Tiempo renegado, intenta cambiar la historia futura irrumpiendo y variando el pasado. Y tú, Falcon, agente de TIEMPO (Compañía dedicada a la protección de las vías de viaje en el tiempo), debes perseguirle, mientras buscas las "llaves del tiempo", que corrigen las alteraciones temporales.

C-64, Spectrum, Amstrad



CHALLENGE OF THE GOBOTS

Eres Leader 1, el más increíble de los héroes de acción; y ahora tienes una arriesgada misión. Te has de enfrentar al malvado GOG, el cual pretende destruir a tus amigos del planeta MOBEIUS. Si fracasas, morirán; además, la Tierra será invadida por terribles cosas verdes hambrientas de patinetes. ¿Puedes salvar al mundo? Pues entonces ¡Adelante!

C-64, Spectrum, Amstrad



NUEVA DIRECCION:

DRO SOFT, Francisco Remiro, 5 - 28028 MADRID

Teléf. 246 38 02



Megajuego



Hyperjuego

Prohibition

**Amstrad
Infogrames**

Adicción:	10
Gráficos:	9
Originalidad:	8



La compañía francesa Infogrames despuntó hace ya algún tiempo al crear un nuevo tipo de aventuras gráfico conversacionales introduciendo en ellas el manejo a través de iconos. Tras Inheritance y Affair en Veracruz comienza una nueva andadura con un programa distinto en la más pura línea arcade de habilidad, con una carga adictiva que, aunque os parezca in-

muros o escondrijos cuando deciden jugarlos una mala pasada. El planteamiento como veis es muy sencillo pero la combinación de determinados elementos, como tiempo limitado y la localización indeterminada de los enemigos, hacen de él un programa verdaderamente desquiciante.

Sus programadores, imaginamos que con la intención de ayudar, han introducido un tratamiento diferente del tiempo; dependiendo de si nuestros enemigos están más cerca o más lejos tendremos mayor o menor tiempo, pero como regla general será de al menos tres segundos. También podremos guiarnos por una flecha que aparece en un ex-



tremo de la pantalla que indica si nuestros contrincantes están a la derecha o a

la izquierda, aunque en algunas ocasiones tarda en aparecer más de lo previsto haciéndonos perder preciosos segundos.

Otro de los detalles originales del juego es incluir una pantalla paralela a la que se accede desde el teclado en la que se representa el tiempo, la puntuación en dólares y la imagen digitalizada del protagonista. Habéis leído bien los gráficos de todo el programa, están digitalizados consiguiendo una gran resolución en MODE 1.

Prohibition es un programa espectacular en todos los sentidos, gráficamente es sensacional, la velocidad del punto de mira es elevadísima y la adicción conseguida roza los límites de lo increíble, aunque sólo tiene un pequeño inconveniente: para jugar más de media hora es aconsejable ir reservando una cama en el psiquiátrico más cercano porque sin duda acabaremos de cabeza en él.



creible, supera a los más efectistas programas de marcianos, revolucionando en muchos aspectos cualquier programa conocido. Como nota anecdótica debemos reseñar que sus programadores han tenido el detalle de presentar el menú central en varios idiomas, incluyendo el castellano.

Nuestro objetivo es guiar un punto de mira en las calles de una ciudad plagada de gangsters y fugitivos de las más variadas especies que aparecen de los lugares más insospechados. Ventanas, áticos, alcantarillas o puertas son sus lugares preferidos, pero tampoco olvidan azoteas,





Guay



Ramplón



Bodrio

Don Quijote de la Mancha

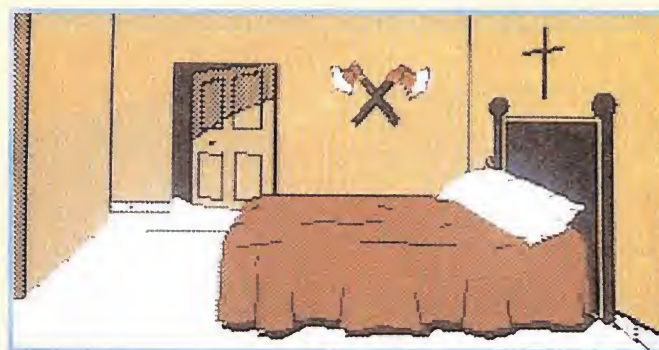
**Spectrum, Amstrad
Dinamic**

Adición:	7
Gráficos:	9
Originalidad:	8



Confesamos, aunque nos pese, que hemos estado a punto de comenzar este comentario con una frase que dice algo así como: En un lugar... No temáis, hemos sabido contenernos a tiempo, pero hay que reconocer que un programa basado en el popular libro de Cervantes no merece menos que un principio histórico. Sin embargo, para poder situarnos en el mismo nivel de originalidad que caracteriza al programa comenzamos como muy pocas veces, afirmando que Don Quijote de la Mancha es ante todo un programa original.

Ésta reside tanto en los aspectos que detallaremos más adelante como en el planteamiento del juego. Don Quijote es un programa gráfico-conversacional en la línea de Arquímedes XXI con espectaculares gráficos y un argumento intere-



sante que consta de dos partes, accediendo sólo a la segunda con el código que obtendremos al resolver la primera.

Las malas lenguas cuentan que los grandes jugadores de aventuras conversacionales no consideran importante el aspecto gráfico de este tipo de programas;

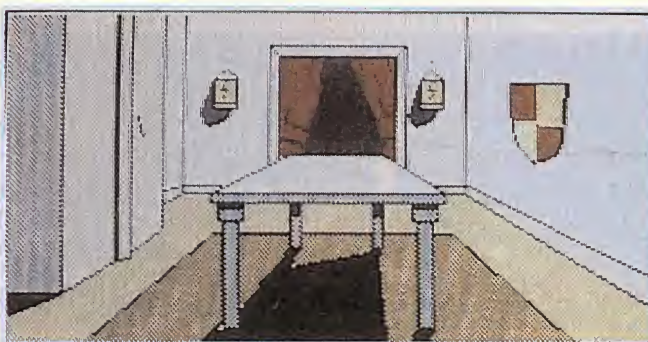
por eso Dinamic ha introducido una opción a la que se accede en cualquier momento del juego que permite eliminar los gráficos a quienes los consideren superfluos.

El juego está basado en las hazañas del hidalgo Don Quijote y su fiel escudero Sancho para conseguir el amor de Dulcinea. Aunque se han respetado algunos de los hechos que se narran en el libro, sin embargo se han modificado otros, ya que de lo contrario resolver la aventura sería demasiado sencillo.

Como todo buen programa conversacional que se

precie admite un amplio vocabulario que abarca frases complejas formadas por verbos, sustantivos, artículos, adverbios y preposiciones e incluso entenderá acciones consecutivas separadas por signos de puntuación. Un aspecto a tener en cuenta es que en algunas ocasiones será preciso incluir adverbios para obtener el resultado deseado, respondiendo en otras ocasiones a acciones comunes a la mayoría de los programas conversacionales en lengua inglesa como cargar y salvar el juego en un momento determinado, mirar o hacer un inventario y abortar así como la imprescindible «ayuda», que como pista no está nada mal.

Don Quijote de la Mancha nace con la garantía de calidad del sello Dinamic, con el fin de intentar crear nuevos adictos a un tipo de programas poco populares en España, superando ahora la dificultad añadida del lenguaje, que caracteriza a otros programas que llegan de más allá de nuestras fronteras.



LO Leviathan

Amstrad
English Software

Adición:	8
Gráficos:	9
Originalidad:	7



Por el momento y mientras algún programador no tenga una brillante idea que revolucione el mundo del arcade, los clásicos programas de marciales ocupan el primer lugar en lo que a adicción se refiere. Leviathan respeta el argumento de los más tradicionales títulos, pero la sabia combinación de todos los elementos que conforman el juego hacen de él un programa sensacional.

Nuestro objetivo es localizar y destruir las naves enemigas en los tres sectores de que consta el planeta que ambienta este arcade. Pilotando una sofisticada nave, que gracias a los avances de la técnica es capaz de realizar todo tipo de movimientos, recorreremos las tres zonas haciendo buen uso de nuestro ilimitado armamento. Leviathan introduce como novedad la posibilidad de cargar de forma independiente los tres escenarios del juego; de esta forma, los jugadores más impacientes podrán conocer cada fase sin necesidad de superarlas progresivamente.



Como ya os hemos adelantado, nuestra nave dispone de armamento ilimitado, pero para aumentar la emoción, éste no os servirá de nada si no reponemos, cuando sea necesario, nuestro fuel. La forma de conseguirlo es la tradicional, aterrizar en el lugar indicado y milagrosamente podremos continuar con nuestra tarea de «desinfección» de la galaxia. Tal vez, os preguntéis por qué hemos escogido la palabra desinfección para definir a nuestros enemigos; la respuesta es sencilla, nos enfrentaremos a una terrible plaga de naves

pero con una mejor perspectiva, permite observar los movimientos de nuestra nave, que gira sobre sí misma o cambia de dirección sin el más mínimo esfuerzo. Los gráficos alcanzan en este programa de English Software una calidad excepcional, contando cada zona con gráficos diferentes, que dan su propia personalidad a cada fase. Leviathan está también disponible en las versiones de Spectrum y Commodore.

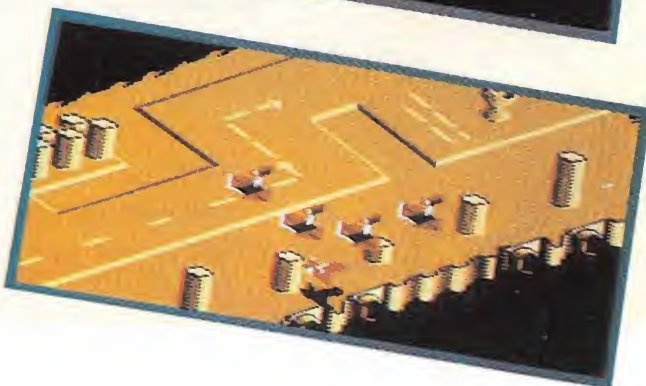
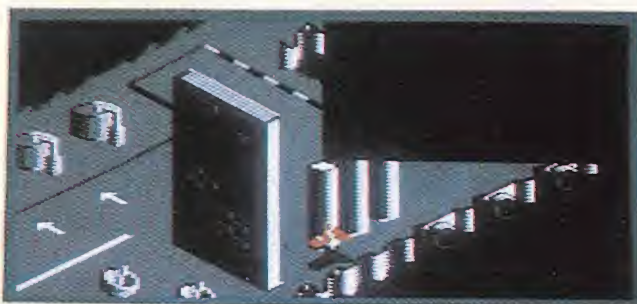
Estamos ante un programa clásico, en lo que al ar-



y formas geométricas diferenciadas, con una sola nota común: su insistencia en bloquearnos el paso.

El scroll diagonal en el que se desarrolla la acción, semejante al conseguido en la primera fase de Sigma 7,

gumento se refiere, con un tratamiento gráfico sensacional y la acción imprescindible que hace de nuestro ordenador un perfecto compañero de aventuras.



Slap Fight

**Spectrum, Amstrad, Commodore
Imagine**

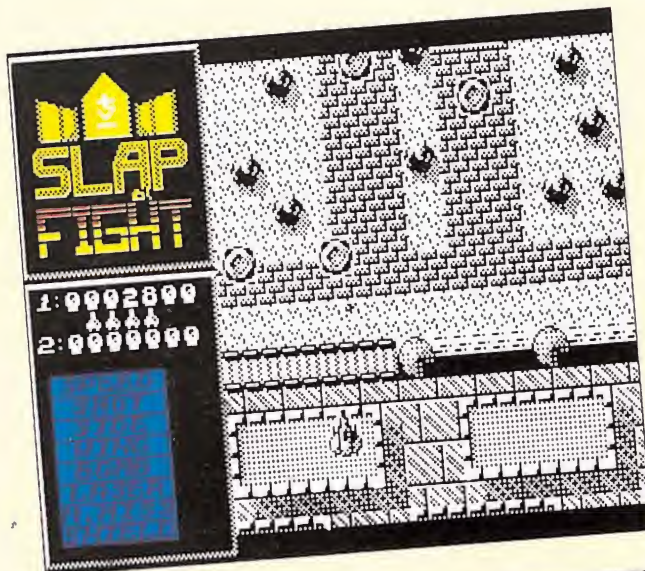
Adición: 8

Gráficos: 8

Originalidad: 7

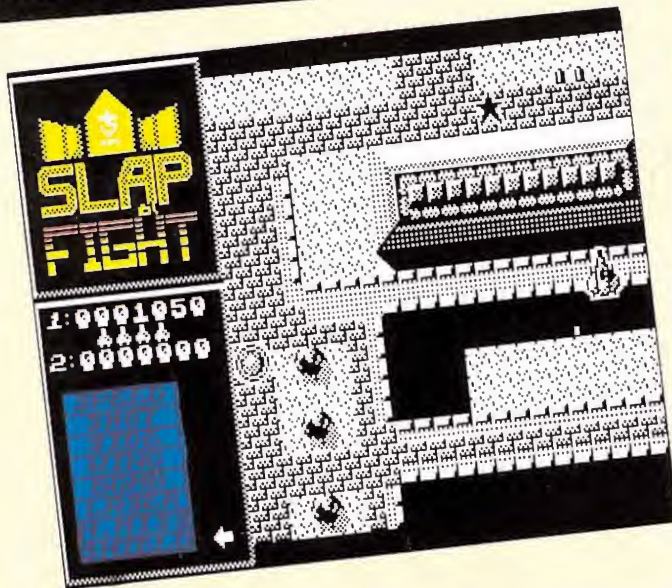
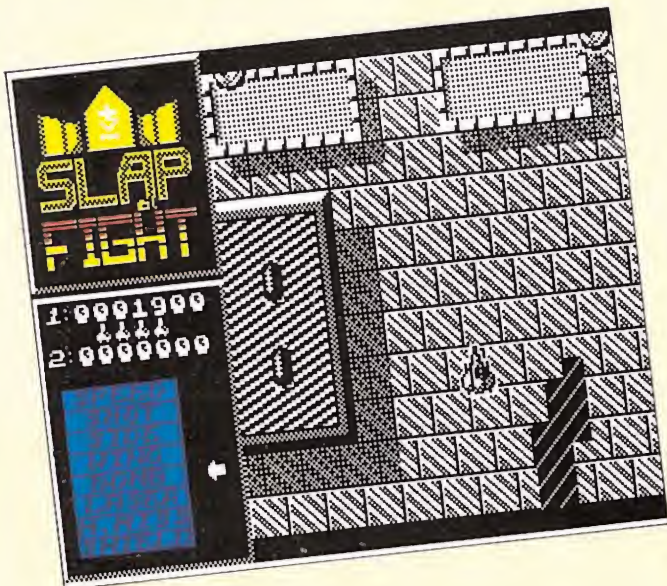


No es este el momento de detallar las diferencias entre las máquinas recreativas y nuestros ordenadores, entre otras cosas porque éstas son obvias pero, sin embargo, si es interesante resaltar que aunque la espectacularidad de las máquinas supera con creces la conseguida en los ordenadores, cualquier adaptación de los programas de las grandes máquinas tiene en general una buena acogida por múltiples factores. Entre ellos, además de evitar el desembolso económico que suponen las máquinas, facilita mucho las cosas conocer el argumento y el desarrollo de un juego.



seguir un escudo protector momentáneamente. Si queremos emplear la opción representada en el marcador sólo deberemos pulsar la barra espaciadora mientras que si queremos optar por otra ventaja diferente deberemos esperar a acumular las estrellas necesarias y repetir la operación anterior.

Todos los detalles de Slap Fight están orientados a aumentar el nivel de adición, desde la progresiva aparición de enemigos a las mejoras introducidas, sin



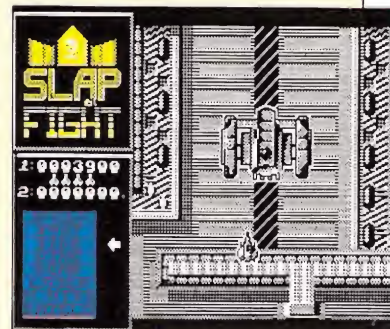
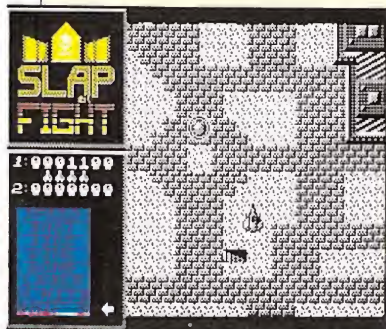
Éste es el caso de Slap Fight, un popular programa que nos traslada a un escenario galáctico donde estructuras metálicas confor-

man una ambientación perfecta. El objetivo del juego es recorrer las diferentes pantallas de que consta acribillando enemigos y consiguiendo al mismo tiempo considerables mejoras en nuestra nave. La acción se desarrolla en vertical destacando en él la sensación de perspectiva alcanzada y el scroll en todas las direcciones que caracteriza a nuestra pequeña nave. La pantalla está dividida en dos zonas, en la izquierda un panel nos informa de nuestra puntuación, el número de vidas y los elemen-

tos que hemos incorporado, mientras que en el resto de la pantalla se desarrolla la acción.

Como antes indicamos podremos conseguir considerables mejoras al eliminar a algunos de nuestros enemigos. Éstos dejarán como recuerdo unas pequeñas estrellas que nos permiten aumentar nuestra potencia sólo con pasar por encima. De esta forma podremos quintuplicar la velocidad, disparar desde los laterales de la nave, multiplicar el tamaño de la nave y reforzar nuestro armamento con bombas y misiles de gran alcance así como con-

olvidar la posibilidad de conseguir nuevas naves al alcanzar determinada puntuación. Un programa especialmente recomendado para los profesionales del manejo del joystick.



LO Hard guy

N **Spectrum**
Advance Software

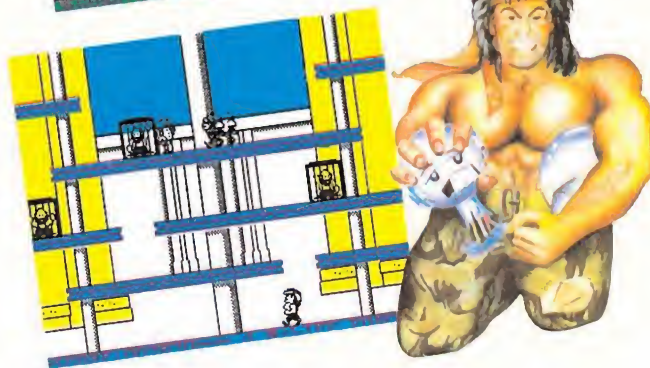
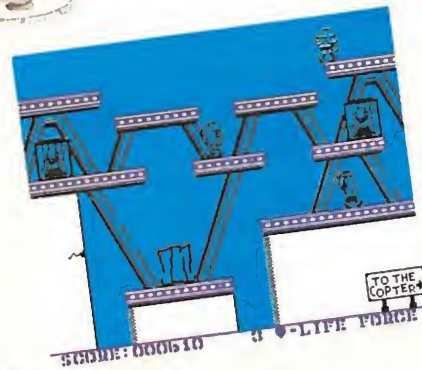
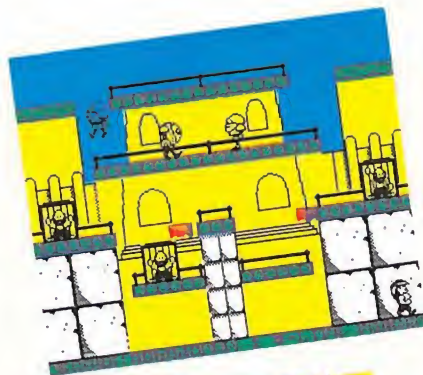
Adicción	8
Gráficos	7
Originalidad	7



U Desde su más tierna infancia nuestro protagonista tenía una especial habilidad en la práctica de las artes marciales, por eso cuando con los años comprendió que este sano deporte no era una forma demasiado productiva de ganarse la vida, decidió enrolarse en las filas de los valientes veteranos de guerra.

Tras pasar algunos meses de duro entrenamiento, por fin tenía oportunidad de participar para liberar a los prisioneros que las fuerzas enemigas habían recluido en un antiguo castillo.

Para enfrentarse a tan peligrosa misión contaba con su habilidad natural en el arte de las patadas y con un sofisticado armamento que encontraría en el recorrido. Podría emplear desde granadas a disparos conti-



nuos en todas direcciones. Las fuerzas enemigas complicarían la tarea, pero su ambición de puntos era mayor que cualquier empeño de sus contrincantes por impedirle rescatar a los rehenes.

Hard guy es un adictivo arcade con el nivel de dificultad justo para mantenernos frente a la pantalla del ordenador mucho tiempo practicando el sano vicio de acumular puntos.

De chip a chip

“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.

Kat Trap

**Amstrad
Streetwise**

Adicción	6
Gráficos	8
Originalidad	7



No podéis imaginar cuál fue la expresión de los rostros de la redacción en pleno cuando en la pantalla de nuestro monitor apareció el personajillo protagonista de este invento. El ser, más bien extraño, que según descubrimos más tarde que pertenecía a una sofisticada serie de androides de combate, tenía un aspecto bastante semejante a un huevo con patas. Tras unos segundos de lógica recuperación nos lanzamos a la aventura. Nuestra misión era salvar la tierra de la colonización de unos alienígenas despistados. ¿Original, no? Para llevar a cabo esta arriesgada misión, previamente deberíamos desactivar el ordenador de combate que nuestros aliens preferidos habían instalado para controlar a sus secuaces y res-



catar a un desafortunado compañero, conocido con el sobrenombre de Hércules, el magnífico, que de magnífico no tenía más que el nombre, ya que se ha dejado capturar. Cuando localizáramos el ordenador, comprobaríamos como destruirlo no era tan sencillo. Antes de acceder a éste debíamos desconectar una reja de seguridad recargada con impulsos eléctricos. Para ello activaríamos un dispositivo y su correspondiente conmutador, y si en ese punto coincidía con un impulso eléctrico sería destruido. Dispondríamos de un minuto para destruir quince impulsos, si era así, nuestra misión habrá concluido con éxito.

Kat Trap es un original título, que partiendo de un argumento tradicional incorpora novedosos detalles.

Chip Pestilo Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip". Dirigido por Antonio Rua. Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



Cadena Cope

RADIO POPULAR

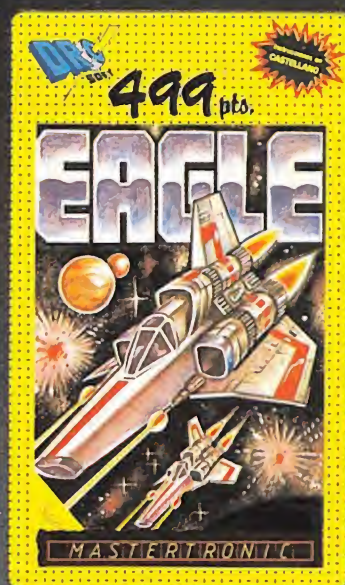


... de chip a chip



STORMBRINGER
 Tratando de volver a casa, Magic Knight ha cruzado un vano temporal y su cuerpo y su mente se han desdoblado en **STORMBRINGER**, su otro yo malvado. ¿Quién de los dos se impondrá?...

SPECTRUM
 AMSTRAD
 MSX



EAGLE
 En un lejano planeta hostil está prisionero tu copiloto y sólo dispones de tu nave para rescatarlo ...

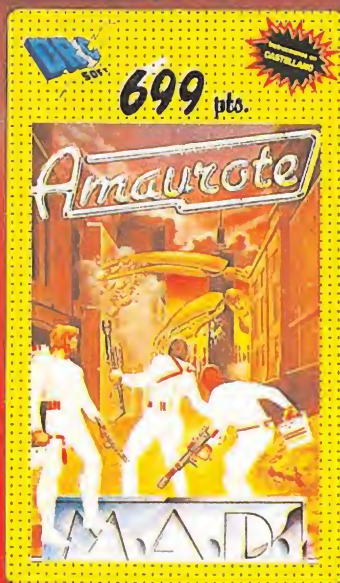
SPECTRUM
 AMSTRAD
 MSX

MASTERTRONIC

NUNCA PUEDE SER!!

499 pts.

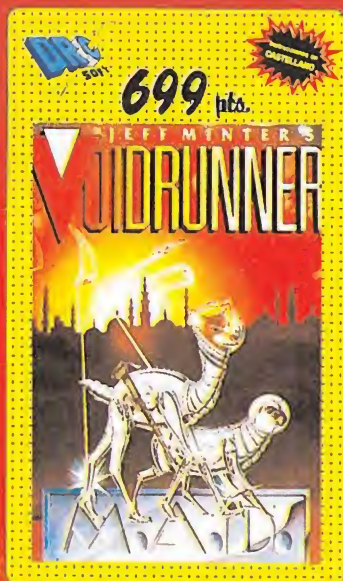
SERIE M.A.D. 699 pts.



AMAUROTE
 Terribles insectos mecánicos asesinos, están sueltos por las 2.500 pantallas en alta resolución de tu ordenador.
 Tu misión: ¡Eliminarlos!

COMMODORE
 SPECTRUM
 AMSTRAD
 MSX

SPECTRUM AMSTRAD MSX



VOIDRUNNER
 En este juego no vas a poder dejar de disparar, por tanto, engrasa tu joystick antes de empezar. ¡Los Voidrunner han llegado!

SPECTRUM



AGENT X
 Experto luchador, tirador infalible, con las armas más sofisticadas a tu alcance, puedes convertirte en un Agente Especial.



MILK RACE
 Recorre las 1000 millas de la "MILK RACE" apurando las marchas de tu bicicleta.

AMSTRAD
 MSX

Y otros 120 juegos mas.

SOLICITA NUESTRO CATALOGO EN TU TIENDA



Thing Bounces Back

Spectrum
Gremlin Graphics

Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	9

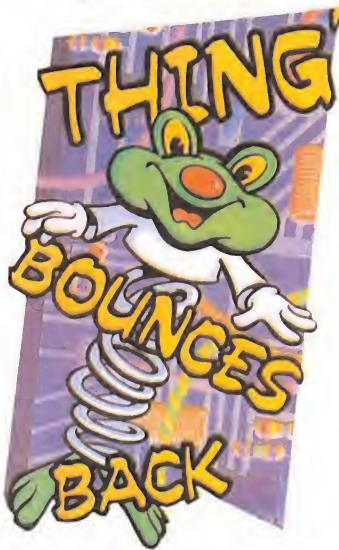
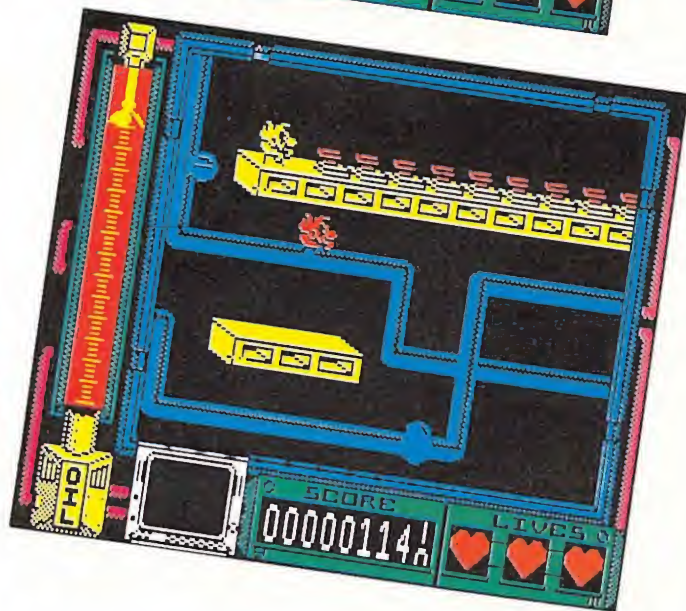
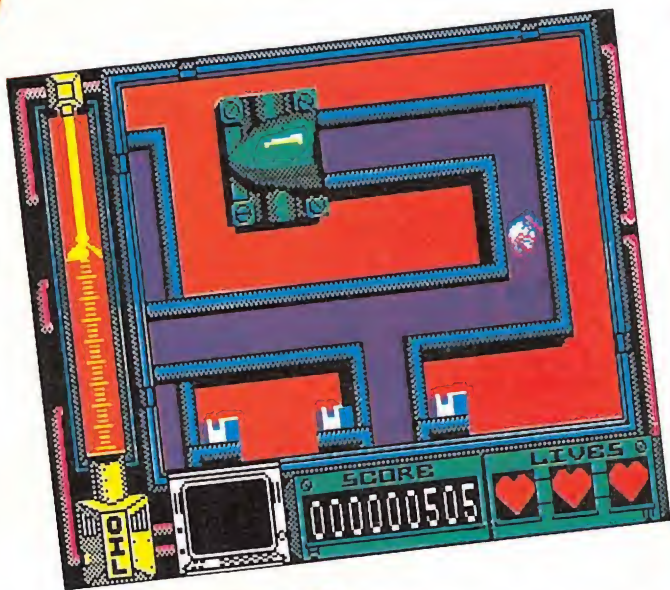
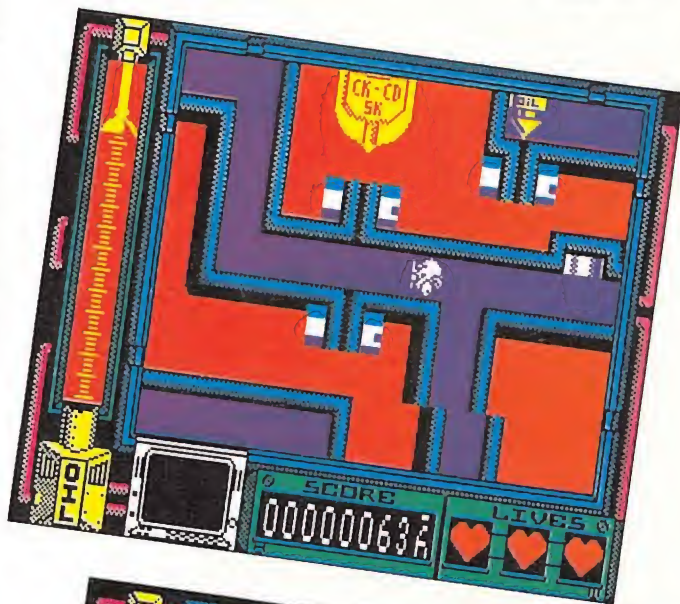


A simple vista este nuevo programa de Gremlin es un clásico arcade de plataformas, sólo unos segundos ante la pantalla nos permite comprobar que de clásico no tiene más que la pinta. Nos explicamos. Su originalidad radica, aunque os parezca extraño en la velocidad conseguida en el juego. Misteriosamente nuestro protagonista, una mutación mitad muelle mitad muñeco, recorre la pantalla con una rapidez jamás vista en Spectrum, consiguiendo desplazar al mismo tiempo todos los gráficos que ambientan la aventura. Este es un as-

pecto completamente innovador, ya que aunque en otros programas se han alcanzado velocidades considerables en los protagonistas ésta jamás abarcaba a toda la pantalla.

Si añadimos a esta peculiar característica el extenso mapeado, compuesto por 11 niveles, la variedad de escenarios, un sonido adecuado y un objetivo interesante, podemos afirmar sin correr el más mínimo riesgo de equivocarnos que estamos ante un adictivo y original programa.

Nuestro objetivo es con-



seguir paralizar la producción de juguetes de una fábrica en la que se han dejado sentir los efectos de una curiosa estratagemma para crear seres dañinos, obra del malvado de esta película. Para ello debemos encontrar cuatro objetos que permitirán reparar el ordenador. Éstos son: un cassette, un disco, un cartucho y un listado.

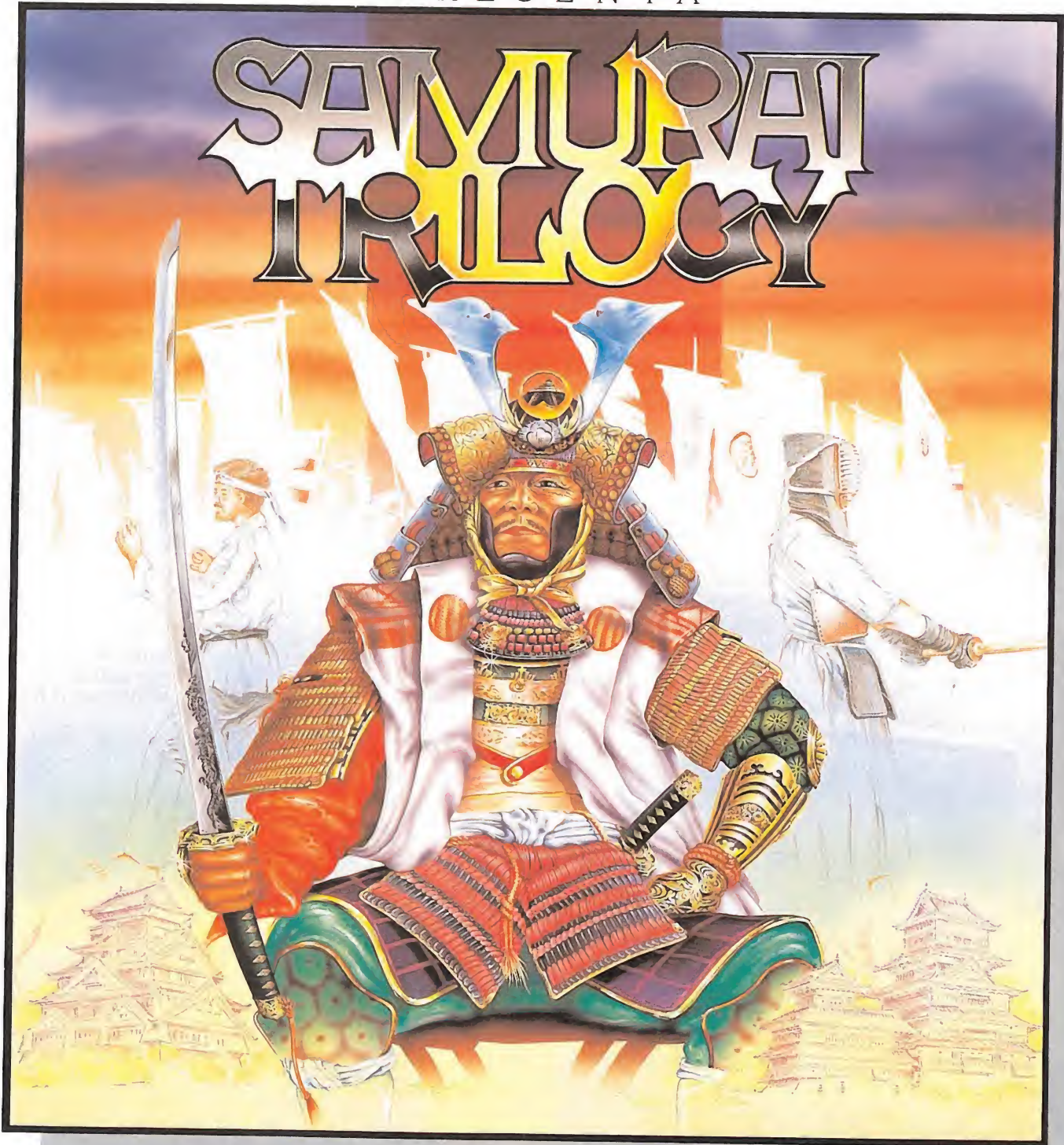
Podemos distinguir dos tipos de escenarios. Por una parte una estructura compuesta por plataformas y escaleras en la que los obstáculos son móviles e inmóviles y otra estructura

formada por tuberías donde nuestro protagonista se enfrentará a curiosos enemigos de insospechados efectos. Para ponerse en forma durante el recorrido podremos aumentar nuestro nivel de aceite con diferentes objetos de efectos benéficos. Otro aspecto original es la forma de trasladarse de un lugar a otro; en él se han sustituido los tradicionales ascensores por conductos a los que se accede desde

una pequeñas plataformas que comunican unas zonas con otras. Nuestro protagonista queda reducido en esta ocasión a un pequeño bulto que discurre a gran velocidad por el interior del tubo.

Thing Bounces back viene a reforzar la afirmación defendida tantas veces en estas páginas de que todavía quedan muchas cosas por inventar en el mundo del software.

SAMURAI TRILOGY



En un tiempo en que el honor era reverenciado, en el que la gracia y la belleza eran virtudes, una raza especial de guerreros se apartaron de todo para dedicar sus vidas a hacer del combate una forma de arte y una disciplina de la mente que se convirtió en su religión. Conseguir tal grado de perfección requería una destreza y autodisciplina tal, que solo unos pocos elegidos conseguían el título de "Señor de la Guerra". KENDO, KARATE y finalmente SAMURAI eran las pruebas que había que superar antes que tal honor fuese concedido.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04



DELEGACION BARCELONA.
C/. VILADOMAT, 114 -
TELEF. (93) 253 55 60.

LO Wizball

N Comodore
O cean

Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	8



No podemos olvidar que para que un juego alcance la calidad suficiente para interesar a un grupo considerable de usuarios debe combinar en la medida justa un argumento original, buenos gráficos y el nivel de adicción preciso. Wizball reúne en la proporción adecuada estos elementos introduciendo al mismo tiempo detalles de gran originalidad.

El objetivo del juego es devolver el color al país del mago protagonista, ya que un desaprensivo contrincante ha decidido instaurar el blanco y negro como color de base para cualquier escenario. Cada pantalla constaba de tres colores básicos que han quedado ahora reducidos a tres sobrios grises, por eso debemos recuperar las gotas

que contienen los colores depositándolas, con ayuda del gato que comparte con la esfera del mago el papel de protagonista, en los calderos que aparecen en la parte inferior de la pantalla hasta conseguir la tonalidad representada en uno de los calderos y poder colorear la pantalla.

La variedad de enemigos y obstáculos es una constante, pero como recompensa al matar a algunos de ellos obtendremos perlas que nos darán acceso a un menú de objetos que se presenta en la parte superior de la pantalla. Así, acumulando perlas podremos conseguir progresivamente considerables ventajas como antigraavedad para evitar el rebote de la esfera, armas más potentes, escudos o un spray entre otras cosas.



Otro de los alicientes de Wizball es que podremos conseguir una esfera de reemplazo cuando acumulemos una determinada cantidad de puntos, lo que sin duda motiva a convertirse en un «revienta» marcadores.

Wizball permite que participen hasta cuatro jugadores, por equipos y alternando las jugadas convirtiéndole en un programa mucho más participativo que la mayoría. En la opción de un

jugador se controla simultáneamente desde joystick o teclado los dos protagonistas, dependiendo la movilidad de cada uno si mantenemos o no pulsada la tecla de disparo.

Este nuevo programa de Ocean añade además un sonido espectacular, uniendo en un sólo título los elementos claves de los programas arcades de habilidad, con las notas predominantes de las videoaventuras.



EXODUS



¡Solo para corazones valientes!

HEWSON

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE, C./, STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA. C./, VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.

SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE

SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL.
PIDELO AL CLUB ERBE.
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.

LO N U E V O

Duet

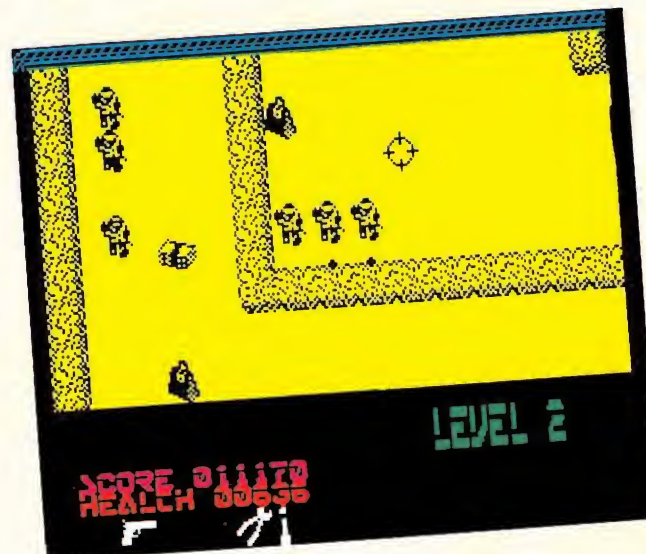
Spectrum
Elite

Si un día alguien intentara comparar los programas englobados dentro de la denominación arcade, teniendo como criterio su nivel de adicción, sin duda lo iba a tener difícil. Pero, aun así, lo único que está claro es que este nuevo programa de Élite ocuparía uno de los primeros lugares.

La acción se desarrolla en un campo de batalla. Misteriosamente y sin que sepas muy bien cuál ha sido la causa que te ha inducido a embarcarte en esta peligrosa misión, sólo eres consciente de una cosa: estás en terreno enemigo y las caras de tus oponentes no revelan más que rivalidad. De momento y mientras recapacitas, sólo puedes hacer una cosa, correr.

Nada mejor que unos pocos metros de desenfundada carrera para poner en claro las ideas. La misión en teoría era sencilla: recorrer el campamento enemigo, recoger los documentos vitales de cada área y regresar. El único problema es que nadie te avisó de antemano de que el campamento estaba literalmente tomado por tus contrincantes y que un soldado como tú, por mucho que hubiera practicado durante años diferentes técnicas de camuflaje, jamás pasaría desapercibido. No quedaba más remedio que poner manos a la obra, o mejor dicho poner

Adicción	9
Gráficos	8
Originalidad	7



pies en polvorosa, por mucho que ahora te cueste reconocerlo.

Comprobaste, no sin cierta preocupación que habían sido lo suficientemente astutos al proteger las instalaciones: habían colocado miles de alambradas y obstáculos con la intención de desviar a los visitantes, «non gratos»; ahora tú eras uno de ellos. Por suerte unos segundos más tarde comprobaste que tus compañeros no te habían olvidado, el suelo estaba plagado de objetos que te ayudarían a sobrevivir. Armamento, abundante comida, alicates, y demás herramientas estaban esperándote a pocos pasos. Entonces exclamaste sonriente: ¡Enemigos a mí!

Tras la historia, sólo nos queda prevenir a las almas más sensibles. Duet consta de un extenso mapeado, un considerable número de enemigos y un planteamiento claramente adictivo, por ello fácilmente puede provocar verdaderas crisis nerviosas. Tampoco la situación es para desesperar a nadie, de vez en cuando una bomba a tiempo y la destrucción radical de los generadores de enemigos, representados por un punto de mira, nos permitirá tomarnos un respiro. Paciencia, ni las grandes batallas se ganan en un día, ni uno se convierte en un héroe en una tarde.



Nether Earth

Spectrum
Argus Press

Una de las ventajas de ir de robot por el mundo es que en cualquier momento uno puede entrar en una tienda especializada y adquirir a módico precio las piezas precisas para aumentar la potencia. Esto es lo que ha decidido hacer el protagonista de esta aventura, ya que intentar coronar con éxito el triple cometido que le han encargado, con su precaria constitución, más que una locura es un suicidio.

La tierra, para variar, ha sido atacada por un nutrido grupo de robots independientes que han decidido cambiar de lugar de residencia. Nuestro protagonista debe capturar o destruir a los dirigentes de las tres bases enemigas. Para ello, debe construir un pequeño robot que tomará posesión de las fábricas neutrales en un corto periodo de tiempo. Entonces podrá equiparse nuevamente con mejores piezas y enfrentarse, en igualdad de condiciones, con los robots enemigos para destruir sus recursos y acabar, en la última fase, con las bases enemigas.

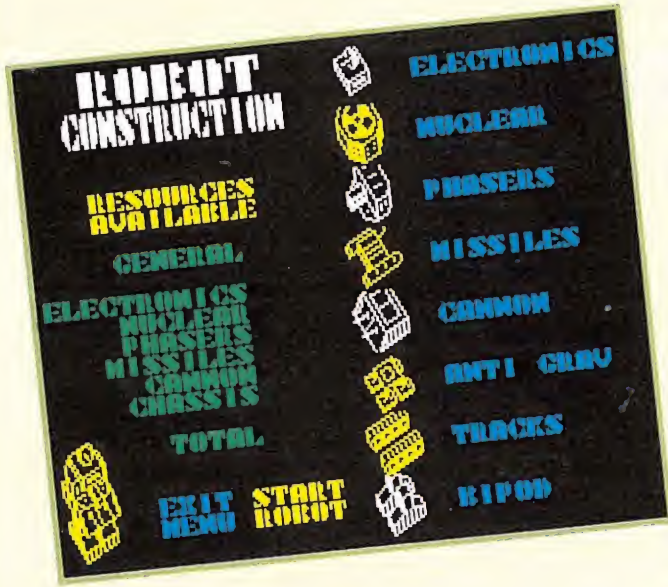
Una de las características más originales del juego, imprescindible además

para poder completarlo es el acceso a una pantalla independiente, donde un menú acompañado por gráficos que identifican cada objeto, nos permitirá seleccionar, a cambio de puntos, las piezas que deseemos. Podremos obtener armamento de variada potencia como cañones, misiles, láser y objetos que facilitarán la maniobrabilidad de nuestro robot.

En el aspecto gráfico se han cuidado los más pequeños detalles, identificándose perfectamente cada elemento del robot y ambientando la acción con unos gráficos tridimensionales en los que la sensación de perspectiva está muy conseguida gracias al adecuado empleo de sombras y color.

Nether Earth es un interesante título de sencillo manejo que combina las características del arcade de acción, con la consiguiente carga aditiva que los define, y con los aspectos más relevantes de los juegos de estrategia, para planear cada acción antes de lanzarnos a una carrera desenfrenada contra nuestros variados enemigos.

Adicción:	8
Gráficos:	9
Originalidad:	9



Controlador de disco compat Amstrad CPC 664 y 6128

Rush Ware
Micro 1
Duque de Sesto, 50
Madrid

Trabajar en el ordenador con una unidad de disco facilita nuestro trabajo, pero si le añadimos una segunda unidad, las ventajas son considerables.

Para realizar esta operación es necesario disponer de una unidad de disco con conector Shugart y el interface Compat de la firma Rust Ware, que conectado al port destinado a la segunda unidad de disco, nos hará disfrutar de esa opción.



Con este interface podremos utilizar unidades de disco como la Kumana y por lo tanto utilizar disketes de 5 pulgadas y cuarto, lo cual

reducirá sensiblemente nuestro presupuesto en discos, ya que en el mercado los precios de estos disketes son inferiores al de los discos

de las unidades de Amstrad.

Por desgracia este aparato no puede ser utilizado por los Amstrad CPC 464, al no disponer de bus de expansión para la segunda unidad de disco.

Algo que se hecha en falta al utilizar este interface es no disponer de software que nos permita trabajar con unidades de disco de 80 pistas o doble densidad, ya que con ello conseguiríamos una gran capacidad en el disco además de la comodidad de no necesitar dar la vuelta al disco para leer cada una de sus caras.

K-Graph 2

AMSTRAD 1512

12 Horseshoe Park
Pangbourne Berkshire
Inglaterra

Kuma Computers ha lanzado en Inglaterra su segunda aplicación GEM para el Amstrad 1512. Se trata de K-Graph 2, un paquete gráfico de negocios que permite utilizar una gran variedad de tramas, algunas de estas en tres dimensiones.

El programa que puede ser utilizado desde K-Spread 2, cuenta además entre sus muchas opciones con la posibilidad de volcado de pantallas, manejo de impresoras, alargar o reducir los gráficos y una amplia edición de tipos de líneas.

El programa permite la utilización mediante iconos, empleando el ratón del Amstrad, lo que simplifica bastante su manejo.

El precio en Inglaterra de K-Graph 2 es de 49,95 libras, al cambio aproximadamente 10.000 ptas.

Dcp Interspec Cartridge

SPECTRUM

DCP
MICRODEVELOPMENTS
LTD
2 Station Close, Lingwood
Norwith

Lo que hasta hace muy poco era sólo el tema central de alguna que otra película de ciencia ficción y obra de grandes ordenadores, es hoy una realidad en el Spectrum. Desde ahora marcharnos

de vacaciones y dejar a nuestro pequeño ordenador ejercer la misión de fiel guardián de la casa resultará sencillo si disponemos de este singular controlador. Con él podremos desde regar las plantas a desconectar y conectar las luces en una maniobra de despiste para los cacos o cualquier otro cometido que consideremos

imprescindible. El controlador que todavía no está disponible en España, puede encontrarse en Inglaterra al precio de 49,95 libras, lo que al cambio supone unas 10.000 ptas. Un precio interesante para una utilidad que amplía considerablemente las posibilidades del Spectrum.

Filtro para monitor

Micro 1
Duque de Sesto, 50
Madrid

Pasar muchas horas ante la pantalla del ordenador de forma continuada puede perjudicar a nuestra vista considerablemente. Para evitar estos efectos dañinos en Micro 1 podéis adquirir estos filtros para monitores de 12 pulgadas, al precio de 3.900 ptas. El material del



que están compuestos permite una visión perfecta de la pantalla, ya que al aumentar el color negro, disminuyen los brillos y se produce un

mayor contraste de colores, al mismo tiempo disminuye los efectos negativos que los rayos ultravioletas provocan en la vista.

Lápiz óptico

SPECTRUM

Micro 1
Duque de Sesto, 50
Madrid

Un lápiz óptico es un periférico activado por software con interesantes aplicaciones en el campo del diseño gráfico, que permite dibujar directamente en la pantalla del televisor. Va acompañado por un interface y una cinta con un programa de dibujo. Sin dicho programa su utilidad es nula. Este lápiz permite mediante un completo menú ampliar selectivamente un dibujo en pantalla hasta ocho veces su tamaño normal así como elegir entre tres grosores de trazo. Podremos también con el programa dibujar

cualquier forma creando si lo deseamos una cuadrícula, mezclar texto, colorear y rellenar figuras o ventanas, borrar partes del dibujo y almacenar la pantalla en cassette o disco para obtener una copia por impresora si disponemos de este periférico.

El sistema de menús, controlado directamente desde el lápiz o a través del teclado, permite acceder fácilmente a cualquiera de sus opciones, simplificando la ardua tarea de memorizar gran cantidad de teclas como ocurre con algunos programas de dibujo.

Un útil periférico para quienes deseen ampliar las posibilidades de su Spectrum en lo que a programas gráficos se refiere.



Un nuevo "Amiga"

A pesar de los pesares y por encima de políticas comerciales no demasiado brillantes, Commodore no cesa en su empeño de sorprendernos cada cierto tiempo con un nuevo producto. Ahora le ha llegado el turno al Amiga 500, un nuevo modelo que se anuncia como el «no va más» de los ordenadores personales, tanto por sus prestaciones, como por su precio, 499 libras (alrededor de 100.000 pts.)

Por supuesto el precio no incluye el monitor que va por cuenta del usuario, con un coste aproximado de 60.000 pts. En total y para que todos nos entendamos el precio final (en Inglaterra) será de unas 160.000 pts. más el IVA correspondiente.

Según los responsables no hay ningún ordenador que se asemeje a esta

nueva máquina, que como sus antecesoras incorpora también un microprocesador Motorola 68000, tiene una memoria de 512 Kb y dispone de un floppy de 3,5 pulgadas con 880 K. Además nos permite añadir dos floppys adicionales.

Otro de los ambiciosos proyectos de la compañía será la inminente aparición del A2000, un Amiga para los más pudientes económicamente. Su precio será aproximadamente de unas 225.000 pts. más IVA y de él os hablaremos en un futuro próximo, de momento os podemos anticipar que tiene un Mega-byte de memoria, expandible a 10 megabytes, como microprocesador también el Motorola 68000, ratón, ocho interfaces y muchas... muchas cosa más.

Tapa de metacrilato

COMMODORE

Micro 1
Duque de Sesto, 50
Madrid

En estas páginas en las que han desfilado sofisticados periféricos de la más variada utilidad, también tienen cabida utensilios a los que podríamos dar el calificativo global de

curiosos. Este es el caso de esta original tapa de metacrilato que colocada de forma sencilla en el Commodore evita que el polvo se introduzca en el ordenador; de este modo este invento protege el ordenador manteniendolo en las mismas condiciones que el primer día. Se puede adquirir en Micro 1 al precio de 1.295 ptas.



Comienza este mes una nueva sección dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

Impossaball

SPECTRUM

- POKE 34025,201
- POKE 35579,201
- POKE 35823,201
- POKE 38913,201
- POKE 40430,201
- POKE 38405,201
- POKE 39072,201
- POKE 39074,201

Juego sin obstáculos.
Pelota pinchada.
Juego sin contadores.
Pelota plana.
Juego sin suelo ni techo.
No hay pelota.
Se pasa de fase sin tener que jugar.
Atraviesa todo.

MICROMANIA

Avenger

SPECTRUM

- POKE 55090,0
- POKE 55091,0
- POKE 44309,1
- POKE 44392,1
- POKE 44502,1
- POKE 44441,1

Enemigos invisibles.

Podremos atravesar todos los objetos.



Juan Ramón León. (Madrid)

Kinetik

SPECTRUM

- POKE 61432,194
- POKE 57167,194
- POKE 63301,218
- POKE 58997,202
- POKE 61076,0
- POKE 55990,60

Matar enemigos al tocarlos.
Atravesar decorados.
Enemigos inmóviles.
Dispara solo (si se ha recogido la pistola).
Seguimos jugando aunque se acabe la partida.
Si salimos de una pantalla por la izquierda aparecemos en la siguiente pantalla a la derecha de la que estábamos.

José Emilio Barbero. (Madrid)

Zynaps

SPECTRUM

- POKE 45314,0
- POKE 39384,201
- POKE 37356,201

Pasaremos de fase cuando nos maten.
Inmune a los decorados.
Juego sin enemigos.



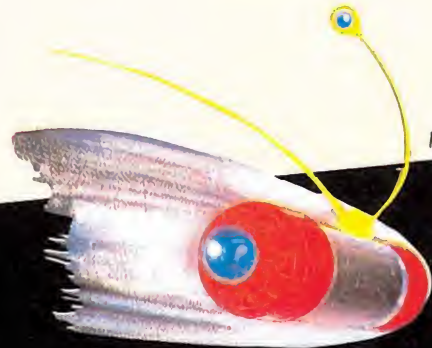
José Emilio Barbero. (Madrid)

Arkanoid

SPECTRUM

- POKE 40254,201

Nos permite jugar al revés; es decir, nuestra misión no será eliminar ladrillos, sino hacer que aparezcan. Pasaremos de fase cuando hayamos formado el muro completo.



MICROMANIA

POKERAREZAS

Monty Is Inocent SPECTRUM

- POKE 43502,201
- POKE 42411,201
- POKE 37268,201
- POKE 35448,201
- POKE 41786,201

Enemigos inmóviles
El agua no se mueve.
Monty no anda, se desliza.
Andar por el aire.
Los enemigos van hacia un lado pero no vuelven.
Inmune al agua (Monty se puede bañar).

- POKE 36979,201

MICROMANIA

Movie

SPECTRUM

- POKE 30969,201 Ver el final nada más empezar.



José Emilio Barbero. (Madrid)

Enduro Racer

SPECTRUM

- POKE 44967,201
- POKE 37662,201
- POKE 44721,201

Convierte todas las fases del juego en circuitos rectos.
Desaparece la carretera.
Moto con silenciador.



José Emilio Barbero. (Madrid)

Saboteur II

SPECTRUM

- POKE 46477,32 La protagonista se queja al caer.



Iñaki López
(Vizcaya)

Slap Fight

SPECTRUM

- POKE 50565,201

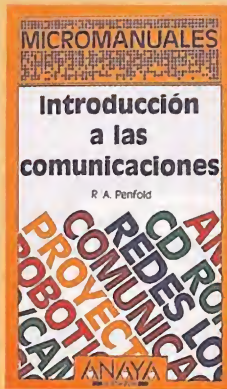
Si introducimos este poke podremos recorrer de forma automática todas las fases del juego, inmunes a todo tipo de enemigos y disparos. Exceptuando, eso sí, el primero de ellos que hace que nuestra sofisticada nave se convierta en una pequeña nube, que recorre la galaxia en busca de aventuras y ajena a cuanto en ella ocurre.

MICROMANIA

Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviarnoslos a MICROMANÍA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.



INTRODUCCIÓN A LAS COMUNICACIONES



R. A. PENFOLD
ANAYA
94 págs.

Este texto de la colección Micromanuales de la editorial Anaya introduce al lector en el interesante mundo de las comunicaciones entre

ordenadores. En sus páginas encontraremos desde las definiciones más simples a las aplicaciones más complejas de modems, redes locales de información y comunicaciones por radio. De un modo ameno con ayuda de gráficas y un lenguaje muy simple

podremos conocer algunas de estas características para profundizar, si el tema despierta nuestro interés, con otros textos más complejos. Este libro cumple perfectamente su cometido, adentrándonos en un mundo desconocido para la mayoría de los usuarios.

GUÍA DEL PROGRAMADOR PARA EL IBM PC



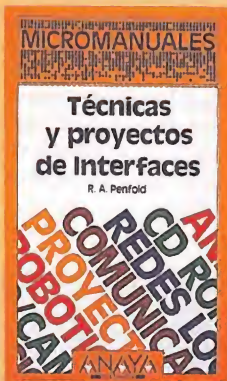
PETER NORTON
ANAYA
462 págs.

Por fin los señores de Microsoft se han acordado de esa multitud silenciosa de programadores profesionales y aficionados avanzados que quieren siempre ir más allá del simple manual y adentrarse en las profundidades de la máquina.

Y lo han hecho con un magnífico libro que viene avalado con la firma de uno de los hombres más entendidos de PC, Peter Norton. El libro en cuestión trata entre otros temas tan interesantes para cualquier programador que se precie, como la estructura de los discos, generación de sonido, los conceptos básicos del BIOS, aspectos

de la ROM-BIOS dedicados al vídeo y discos, las interrupciones del DOS, instalación de controladores y dispositivos y diseño de rutinas desde ensamblador, Pascal, Basic y C. Con toda la información que encontramos en el libro conseguiremos crear programas mucho más claros, estructurados y con un alto nivel de profesionalidad.

TÉCNICAS Y PROYECTOS DE INTERFACES



R. A. PENFOLD
ANAYA
229 págs.

El objetivo de este texto incluido también en la colección Anaya Multimedia es facilitar la comprensión de los principios básicos de los circuitos de interfaces conectables a microprocesadores. El libro está dirigido, por el empleo de los términos específicos de la materia, a lectores con algún conocimiento previo del tema, ya que de lo contrario su lectura no sería

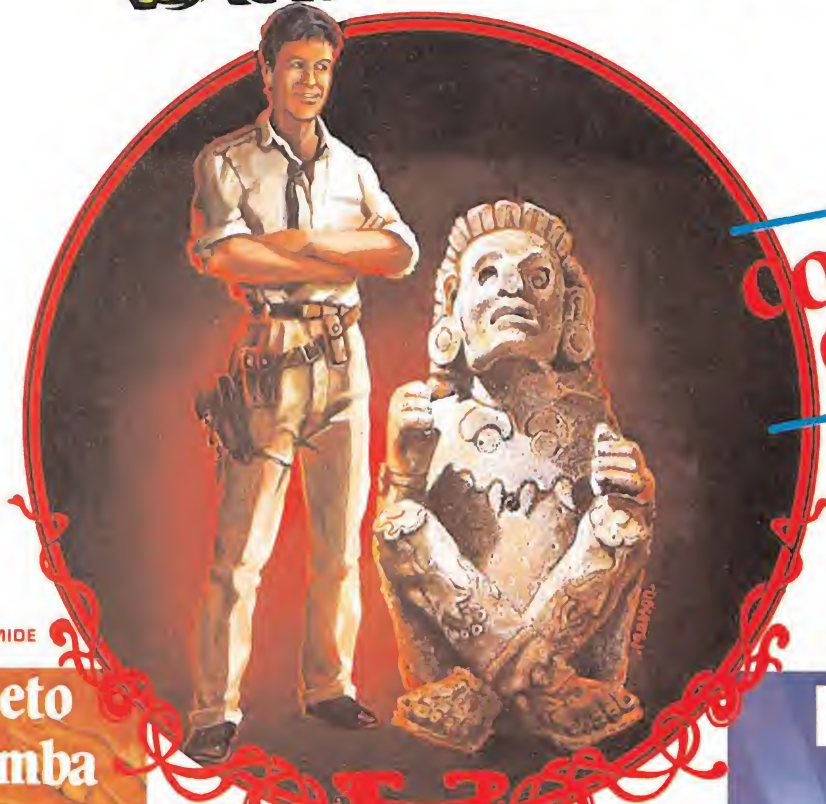
de ninguna utilidad. Técnicas y proyectos de interfaces consta de siete capítulos en los que se acompañan los principios tratados por interesantes y detalladas gráficas, abarcando temas tan variados como decodificación de direcciones, interfaces en paralelo y serie, sintetizadores de voz, sensores de temperatura y conversores digitales a analógicos y viceversa. Un texto especialmente recomendado para los

usuarios interesados en la electrónica que hayan decidido olvidar a las compañías comerciales y construirse sus propios interfaces.



¡EMOCIONES SIN LIMITE!

PROEIN
SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA



CONTIENE
COMIC

DESCUBRE UNA PIEDRA MILAGROSA EN UNA PIRAMIDE AZTECA.

ESTRATEGIA SON TUS ARMAS REFLEJOS, PRECISION DE TIRO Y MAS PODEROSAS EN K.Y.A.



Bob Winner

CON BOB WINNER HA LLEGADO LA SUPERPRODUCCION DIGITALIZADA DE GRAFICOS, MULTICOMBATES Y MUSICA, MUSICA, MUSICA... ANTE TU IMAGINACION UN MARAVILLOSO MUNDO DE OBSTACULOS. COMBATE TRAS COMBATE. POR LA RUTA DE LOS PANTANOS TE ATACAN AVISPAS GIGANTES LA FUERZA NO ES SUFICIENTE. DEBES PROBAR TU INTELIGENCIA Y ASTUCIA PARA DESCUBRIR LO QUE TANTO HAS BUSCADO.

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATICA, C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/ San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22

PROEIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

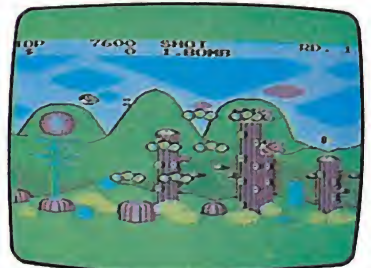
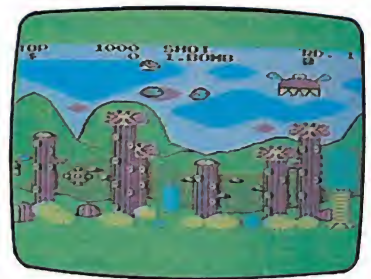
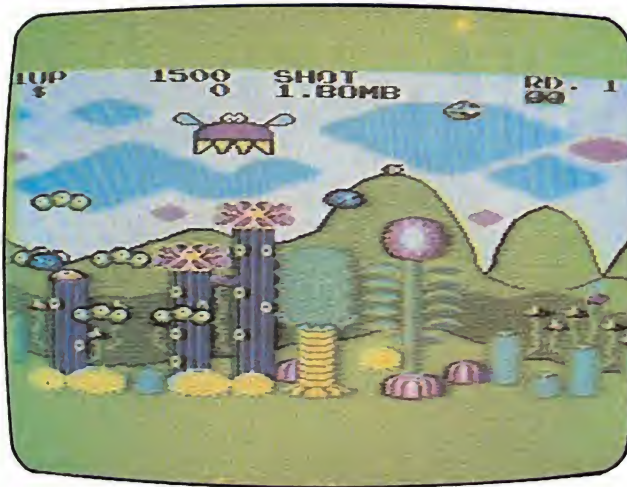
Fantasy Zone

Sega Master System

Sega

En todas las épocas y lugares existen organizaciones especializadas en aprovecharse del trabajo ajeno. En la zona fantástica también se llevaba a la práctica esta curiosa actividad, pero sus habitantes no estaban dispuestos a permitir que las fuerzas del planeta Menon dejaran a cero la cuenta del gran banco nacional. Para evitarlo encargaron a un reconocido héroe la misión de destruir a las enormes criaturas que asediaban el planeta y las bases enemigas, capturando las monedas necesarias para aumentar su poder.

La misión se desarrollará en ocho fases, en las que encontraremos variados enemigos de diferentes características. Algunos se



lanzarán contra nosotros, otros nos dispararán sin parar o girarán descontrolados a nuestro alrededor.

Nuestro héroe particular cuenta para defenderse con la ayuda de un disparo continuo y de bombas de varia-

da intensidad. También podrá adquirir a cambio de monedas objetos que aumentarán su potencia, como alas gigantes, indestructibles misiles e incluso un efectivo turbo que le desplazará a gran velocidad.

Fantasy Zone acompaña cada fase con una pegadiza melodía que nos anima a practicar durante horas el reconocido entretenimiento de machacar enemigos, mientras conocemos nuevos y coloristas escenarios.

Super Tennis

Sega Master System

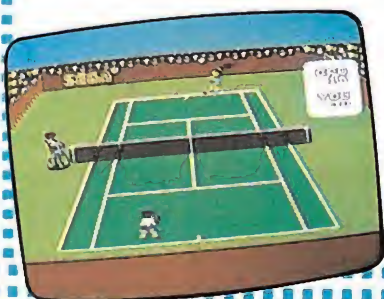
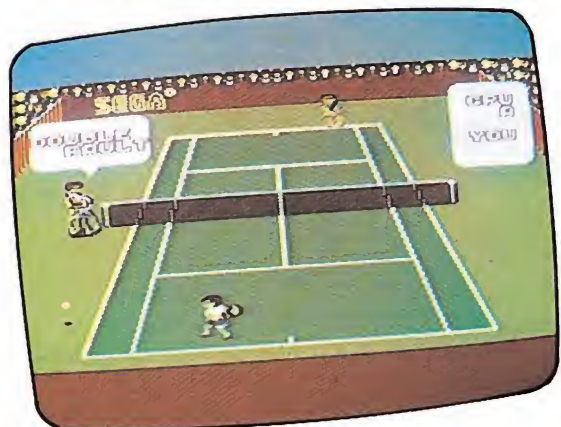
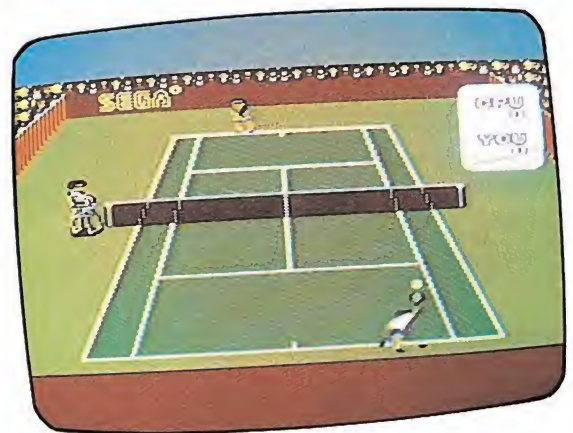
Sega

La compañía Sega está dispuesta a lanzar videojuegos que satisfagan a un sector muy amplio de usuarios, por eso en estas mismas páginas han aparecido variados títulos que van desde los más elementales arcades a interesantes videoaventuras. Ahora le ha tocado el turno a un simulador deportivo, concretamente al tenis.

El resultado es un programa con una gran carga adictiva que permite a uno o dos jugadores medir sus fuerzas contra la máquina, aunque eso sí sin la posibilidad de hacerlo entre ellos.

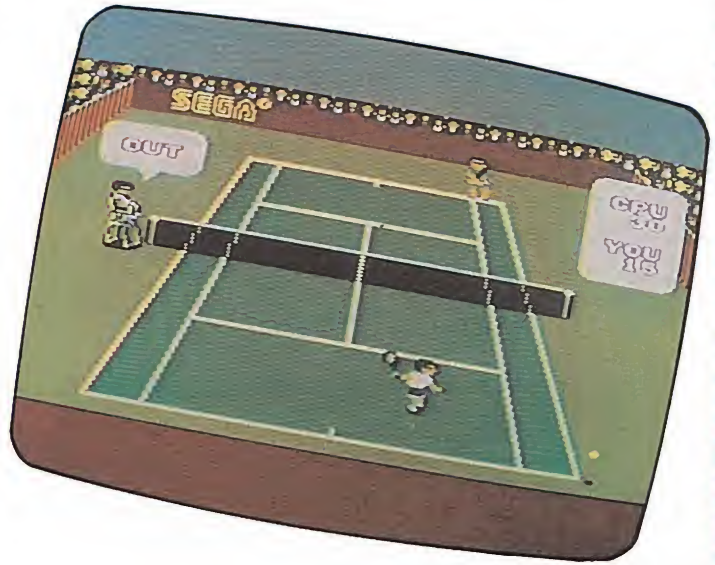
También podremos realizar modificaciones dirigidas a conseguir las condiciones adecuadas a cada jugador. Como por ejemplo, seleccionar el nivel de dificultad, variar la velocidad, la respuesta o establecer diferentes tácticas de defensa o ataque.

El objetivo del juego es ganar un match, es decir, ganar al menos dos de los tres sets. Cada set consta de seis juegos y en caso de



empate a puntos se utiliza el tie-breaker, en el que gana el set el primero en alcanzar siete puntos. Una de las constantes del juego es la perfecta adecuación a la realidad, respetando el reglamento como si de una competición real se tratase.

Super Tennis es un juego para deportistas frustrados, que cansados de correr por las pistas sin ganar ni un solo trofeo prefieren la comodidad del sillón y cambiar su maravillosa raqueta profesional por un joystick «dunlop».



Transbot

Sega Master System

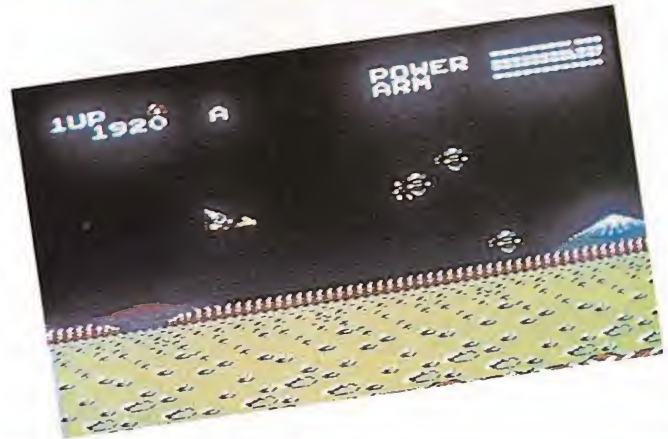
Sega

Cuenta una antigua leyenda que la tierra estaba sometida a la tiranía de un terrible monstruo bastante parecido en apariencia a los ordenadores de nuestros días. Su nombre era Daluas y sus filas estaban formadas por criaturas extrañas dominadas bajo los efectos del hipnotismo.

Sólo algunos humanos habían logrado sobrevivir escondiéndose en un refugio nuclear, pero la paciencia tiene un límite. Después de algunos meses de investigación subterránea, por fin habían desarrollado el único arma capaz de destruir al temible Daluas. Sólo necesitaban buscar un piloto capaz de probar la eficacia del nuevo invento. Como una de las principales virtudes de los humanos no es precisamente ponerse de acuerdo, decidieron jugarse a los chinos quién se encargaría de salvar a la humanidad. ¿Sabéis a quién no le acompañó la suerte? Por supuesto, a nosotros.

El objetivo del juego es recorrer toda la superficie del planeta librando una cruenta batalla con todos los secuaces de Daluas, enfrentándonos al final del juego al líder enemigo. Para resolver la misión contamos con nuestra potente arma que podrá ser reforzada al destruir al portador de armas enemigo. Cuando acabemos con él, un globo encerrará una interrogación y en la parte superior de la pantalla seis letras comenzarán a parpadear. Este es el indicador que señala que podemos aumentar nuestra potencia seleccionando una de las letras. Obtendremos desde rayos, a fuego en doble dirección o un sofisticado invento que destruye a todos los enemigos que se encuentren en nuestra línea de visión.

Transbot es un arcade espacial en toda regla, acompañado por unos gráficos sensacionales y un sonido no menos espectacular.



CÓDIGO SECRETO

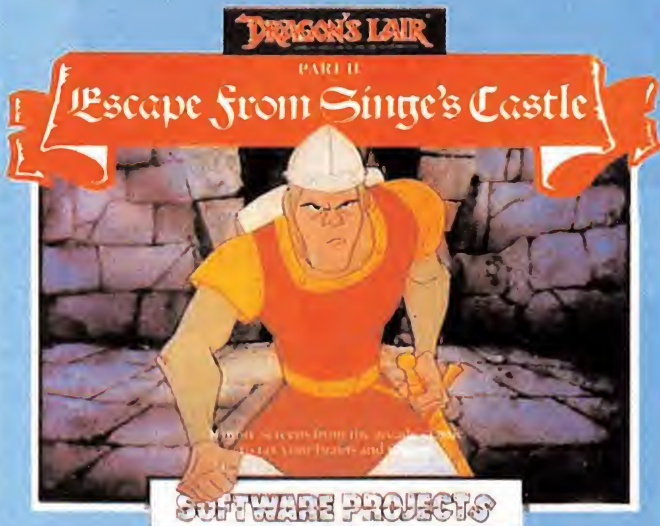
SPECTRUM

DRAGON'S LAIR II

Para conseguir vidas infinitas sin necesidad de cargador, sigue las siguientes instrucciones: carga el juego y espera a que aparezca el menú de opciones. Cuando lo hagas, pulsa rápidamente SPACE y manténla apretada durante todo el proceso. Aprieta de forma simultánea las teclas Q-W-E-R-T. Ya tienes tantas vidas como necesitas. Si además, y sin soltar SPACE en

ningún momento, pulsas a la vez las teclas A-S-D-F-G, obtendrás la posibilidad de cargar las siguientes fases del juego, una vez superadas la primera, en el orden que quieras. Simplemente, debes buscarla en la cara B de la cinta. Este sistema te obligará a jugar con teclado.

Juan Ortega Martínez
Madrid



COMMODORE

PHANTOMAS II

VIDAS INFINITAS.....	POKE 8488,173
	POKE 18485,173
APERTURA AUTOMÁTICA DE PALANCAS.....	POKE 9757,176
ZONAS ACCESIBLES SIN LLAVE.....	POKE 11734,234
MATAR A DRACULA SIN IR EQUIPADO.....	POKE 11782,44
ARRANCAR EL JUEGO.....	POKE 2848,178
	POKE 2849,169
	SYS 5635

COMMODORE

NEMESIS

Hay que realizar las siguientes operaciones:

- Al comienzo del juego seleccionar cuatro jugadores.
- Tener apretado durante todo el juego la tecla Shift/Lock (en la parte izquierda de nuestro ordenador).
- Pulsar F1, F3 y F5.
- Pulsar la tecla Commodore como si estuviéramos jugando al decatlón

con nuestro protagonista. (Toda la partida).

Nota: Al realizar estas operaciones tiene que aparecer en la esquina superior izquierda un símbolo, señal inequívoca de que hemos realizado bien las operaciones. Si esto no ocurriera así habría que repetir el apartado «c».

Santiago Javier Navarrete
(Aranjuez)

AMSTRAD

BRUCE LEE

Existe un truco para conseguir 100 vidas y es el siguiente: al empezar el juego, escogeremos la opción de un jugador (en este caso el luchador verde será controlado por otro jugador), vemos que tenemos 9 vidas. Al empezar a jugar nos dirigimos a la tercera pantalla llegando al final de ésta (por debajo) y nos agachamos. Apareceremos en una pantalla en la que para llegar a ella tendremos que dar un montón de vueltas (este truco de agacharse para atravesar paredes se puede realizar en más pantallas). Nos

dirigimos a una pantalla en la que hay 3 puertas en el centro. Entramos en la 1.^a de la izquierda, recogiendo dos de los faroles que hay en esa habitación. Acto seguido entramos a otra, en la cual se encuentran dos bolas que en principio nos facilitan una vida, pero en este caso nos dará 99. Si salimos de esa pantalla y volvemos a entrar, podremos cogerlas, con lo que habremos conseguido una vida más.

Club Mr. Soft
La Coruña

BRUCE

LEE

STOP THE EXPRESS

```

40 CLS
50 KEY OFF
60 COLOR 15,1,1
70 BLOAD"CAS:"
80 POKE &HEF56,&HC3
90 POKE &HEF57,&H0
100 POKE &HEF58,&HFE
110 FOR I=0 TO 12
120 READ A
130 POKE &HFE00+I,A
140 NEXT
150 DATA &H3E,&HFF,&H32,&HEA,&H9F,&H3E,0,&H32,&H74,&H92,&HC3,&H03,&H80
160 INPUT"QUIERES ENEMIGOS (S/N)";A$
170 IF A$="S" OR A$="s" THEN POKE &HFE06,&H3C
180 IF A$<>"S" THEN POKE &HFE06,&H0
190 CLS
200 LOCATE 0,10:PRINT"STOP THE EXPRESS IS LOADING ..."
210 DEFUSR=PEEK(64703!)+(256)*PEEK(64704!)
220 PRINTUSR(0)

```

TRAP DOOR

En la opción Super-Berk, el amo exigirá una limpieza completa de Trap Door. Para lograrla es preciso arrojar a la trampa todos los objetos móviles y hacer subir el ascensor. El jefe enviará una caja fuerte que se abre con la prensa. Ésa es vuestra recompensa. Un buen trabajo, pero, como todo en ultratumba, mal pagado.

Si os queréis divertir con la calavera, ponerla sobre la trampa, subidla y oiréis cómo pide socorro o grita.

Juan Ortega Martínez
Madrid

GREAT SCAPE

Hace ya algún tiempo publicamos un cargador para The Great Escape que según parece no le funcionó a alguno de nuestros lectores. El motivo de este posible «fallo» está en ese afán desmesurado que tienen las casas de software por cambiar las versiones de los cargadores una vez que llegan hasta España.

Tratando de contentar a todos, aquí está el cargador para la versión española de este fenomenal juego.

```

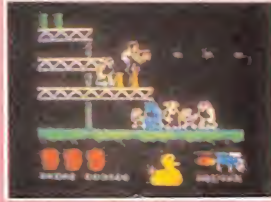
10 RESTORE : CLEAR 30000: LET
A=163: LET B=181: LET C=182: LET
D=222: LET E=207: POKE 23658,0
20 INPUT "INF. MORAL (s/n)";a$:
IF a$="n" THEN LET A=0
30 INPUT "INHUNE (s/n)";a$: IF
a$="n" THEN LET E=0
40 INPUT "PUERTAS ABIERTAS (s/n)";a$: IF a$="n" THEN LET B=0: L
ET C=0
50 INPUT "MULTI-OBJETOS (s/n)";
a$: IF a$="n" THEN LET D=0
60 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
RGA LA CINTA ORIGINAL DESDE EL PR
INCIPIO : PAUSE 0
70 POKE 23693,15: POKE 23624,1
S: CLS : FOR X=23296 TO 65227: R
EAD N
80 IF N=999 THEN RANDOMIZE USR
23296: READ N: LET X=65207
90 POKE X,N: NEXT X: RANDOMIZE
USR 65191
100 DATA 221,33,239,251,17,248,
2,62,255,55,205,86
110 DATA 5,48,241,201,999,175,5
0,222,A,50,51,B,50
120 DATA 104,C,50,182,D,62,201,
50,171,E,195,0,91
9999 SAVE "MICROSCAPE" LINE 0

```

ELEVATOR ACTION

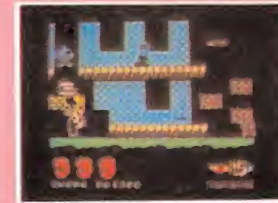
Con este poke conseguiréis interesantes ventajas. Poke: &146B.0

Ángel Mario Torija Ruiz
Madrid



COBRA

Cuando estés a punto de hacer un extra (cada 10.000 puntos), te acercas a alguna amiga de Ingrid o al detective. Una vez hecho esto, conseguirás hacerte el ex-



tra y podrás matar a uno de los dos (restarás puntos). Si no sale a la primera intentarlo más veces.

Ángel Mario Torija Ruiz
Madrid

GROG'S REVENGE

En este juego hay varios niveles de dificultad:

1. Fácil.
2. Más difícil.
3. Dificilísimo.

Montaña 1: La cueva para efectuar el cambio es siempre la primera a la derecha. Al meternos en la cueva tecleamos 2 dos veces (y nos pasará al nivel siguiente). Para pasar este ni-

vel nos meteremos en la cueva antes citada y teclearemos 3 dos veces y nos pasará al siguiente nivel. Para pasar al siguiente nivel en la cueva teclearemos la tecla 4 dos veces.

En el siguiente nivel no hay forma posible de pasarlo de este modo.

Montaña 2: Tampoco es posible.

COSA NOSTRA

Nada más empezar, dirige al parque y vete siempre a la izquierda. Una vez pasado el parque, entra en la calle paralela (situada en la pantalla donde se acaba el recorrido del parque), en-

tra y mata a todos los de la pantalla, con lo cual habrás matado al «padrino» y conseguido una fase más.

Carlos Mayor Sánchez
Valencia

SKY RUNNER

Sabéis que, destruyendo cierto número de cosechadoras, se accede a la segunda fase. Esta consiste en capturar las motos enemigas con la nuestra; pero la operación de sacar las motos de la nave entraña cierto peligro, ya que mientras bajamos la moto, los árboles siguen apareciendo a toda velocidad. Para remediarlo, podemos poner la velocidad al mínimo y soltar



la moto, o usar mi truco, que consiste en mantener el joystick dirigido hacia la izquierda o derecha, de forma que se produzca un scroll lateral. Mientras se hace dicho scroll, no aparecen ni árboles ni enemigos, por lo que podemos soltar el Skybike con toda tranquilidad.

Javier Guerrero Díaz
Cádiz

HEAD OVER HEELS

He aquí unos trucos para este juego de Ocean:

1. El disparador de buñuelos de Head y la bolsa recoge-objetos de Heels, se encuentran cerca del principio. Recógelos, son imprescindibles.

2. No malgastes los buñuelos.

3. La bolsa permite recoger objetos y utilizarlo en cualquier lugar de la habitación.

4. Los teletransportadores son el único camino entre uno y otro mundo.

5. Utiliza los interruptores para detener a los enemigos.

6. El pez de reencarnación te evitará comenzar la partida desde el principio, en el caso de que te maten.

7. Los perros dormilones sólo te sirven con Heels. Si Head está a la vista, desaparecerán.

8. Los conejos son imprescindibles para acabar el juego. Unos te darán vidas extras, otros supersaltos, los terceros invulnerabilidad y los últimos super velocidad.

9. Head y Heels pueden ser manejados de forma independiente o como un sólo personaje si montas uno sobre otro. Selecciona la opción con la tecla Swop.

Juan Carlos Navarro
Vitoria



DANTE'S INFERNO

A muchos usuarios les ocurre que no saben lo que hacer, pues no encuentran utilidad a la cuerda, ni al dinero; y tampoco saben cómo hacer para que el barquero les lleve a otros lugares. Pues, para poder salir de allí, cogemos la bolsa de

oro y, atención, se la mostramos al barquero, con las teclas F3 o F5 (usar objeto). Este se parará y nos dejará subir, para llevarnos a otros lugares del «Inferno»...

Javier Guerrero Díaz
Cádiz

KNIGHTMARE

En este extraordinario programa de Konami hay unas ventajas que todo el mundo no las conocen ya que no vienen en las instrucciones y son:

1. En todas las pantallas excepto en las tres últimas existen unas interrogaciones que al destaparlas aparecerá una salida a otra

pantalla, por ejemplo:

Pantalla 1: hay dos, una que transporta a la pantalla 2 y otra a la 3.

Pantalla 2: hay una a la tercera y otra a la cuarta.

Pantalla 3: hay una a la 5.

Pantalla 4: hay una a la 6.

Siempre están en esquinas y recovecos.

TURBO ESPRIT

Un truco para que el coche que conduzcamos se quede sin fuel es que si conducimos marcha atrás y por el carril contrario el fuel no se agotará.

Alfredo Moure Fernández
Pueblas del Caramiñal (La
Coruña)



CAMELOT WARRIORS

En el tercer mundo al coger el elixir de la vida retrocedemos hasta situarnos en el último arbusto antes de la plataforma y saltamos, nos quedaremos en-

ganchados en el muro, volver a saltar y pasaremos directamente a la pantalla siguiente y de este modo no tendremos que volver y pasar la araña.

DRAGON'S LAIR II

En la prueba «Mystic Mosaic», realizar los siguientes pasos:

1. Dar 5 saltos a la izquierda.

2. Dar 4 saltos hacia arriba.

3. Permanecer quieto durante un «cambio de baldosas».

4. En el momento en que

se produzca el siguiente «cambio», saltar rápidamente un paso hacia arriba. Veremos cómo hemos saltado del vacío a una baldosa. Lo que resta hacer es, antes del siguiente «cambio» dar 3 pasos hacia la izquierda e introducirnos en la puerta.
Carlos Rodríguez
Málaga

COSA NOSTRA

Cargador para Spectrum.

Juan Ortega Martínez
Madrid



FAIRLIGHT

Primeramente debemos encontrar algunos objetos que nos serán muy útiles como, por ejemplo, la cruz (que se coge corriendo las hojas del costado derecho del trono y efectuando la opción «Tomar») y las tres pociones mágicas (la primera, se encuentra en la habitación del suelo cuadrulado y con remolinos, debajo de la mesa; la segunda, está en una especie de altar elevado que se encuentra situado en la habitación contigua a la escalera grande que viene de la bodega y llega hasta el piso inferior; la tercera, en una habitación secreta cuya puerta está situada en la pared derecha de una habitación que da a un pasillo en el cual hay tres bolas redondas y tres puertas. La del medio justamente, es la que comunica con la habitación anteriormente mencionada. Las otras dos puertas dan al jardín y al corredor que está a la derecha de la puerta grande, de entrada al castillo. Estas dos puertas están cerradas y la llave la encontrarás en la habitación que está a la derecha del pasillo que da al corredor.

Después de haber cogido las 3 pociones y la cruz, entramos al jardín. Aquí vemos como un guardia custodia una llave. Matamos al guardia para coger la llave y así podremos entrar por la puerta que estaba cerrada y que se encuentra en esa misma habitación. Entramos en la habitación y veremos una escalera y un fantasma que no se aparta de la puerta. Subimos por la escalera y antes de llegar arriba, tiramos la cruz (si lo

hiciésemos desde arriba nos diría «Blocked»). Llevando la cruz hasta el fantasma, éste desaparecerá. Pasamos la puerta y entramos a una habitación igual, pero en ésta, para matar al monje tiraremos una poción, con lo cual el monje también desaparecerá. Llegamos a un cuarto piso en el que hay otra escalera y una puerta trampa en el techo. Esta puerta está cerrada y la llave para abrirla está en el libro de la luz que iremos a buscar enseguida. Antes deberemos coger el papiro del teletransporte, la corona que hay sobre la puerta y un reloj de arena, cuya verdadera utilidad no será dar energía, sino parar el tiempo en la habitación que lo vayamos a usar. Podemos coger uno en la primera habitación de los cuatro que hay en el corredor. La puerta está cerrada, pero la llave se encuentra en la habitación de ese corredor. Teniendo estos objetos, nos dirigimos hacia la pantalla del puente levadizo. Una vez aquí, veremos como un fantasma se nos viene encima con lo que rápidamente «usamos» el reloj de arena y se quedarán estáticos, con lo cual podremos atravesarla sin ningún tipo de problemas.

Nos encontramos ya en las cavernas, aquí buscaremos una pantalla en la que hay sólo un camino y una roca. Empezamos a buscar por el lado izquierdo del camino, la puerta secreta que da a la cámara mortuoria. Aquí veremos un cuerpo sobre una mesa, saltando sobre ella y empujándola hacia cualquier lado, veremos



que el cadáver cae dejando al descubierto cuatro hojas. Bajamos de la mesa y nos situamos a la altura de la segunda por la derecha, saltamos de nuevo y vemos que ésta se mueve, dejando al descubierto un pozo. Antes de tirarnos por él, y como nuestra energía será más bien baja, usaremos la poción que nos queda, con lo que la energía volverá a 99. A continuación nos tiramos y la energía volverá a disminuir por la caída. Allí veremos el libro de la luz, lo cogemos y usamos el papiro del teletransporte. De nuevo en el castillo vamos hacia la torre en la que matamos anteriormente a los monjes. La puerta trampa del techo se abrirá y nos encontraremos en una habitación en la que hay una estatua y una llave. Cogemos la llave y al volver al cuadra-

do del piso, veremos que no podemos bajar. Si nos alejamos un poco y tiramos el libro de la luz, la estatua se transformará en un monje que gratificará nuestros esfuerzos intentando matarnos. Ahora, y rápido, volvemos al cuadrado por el que caeremos. La estatua no era otra cosa que el hechicero (hechizado) al que debíamos liberar ya que al dejarle el libro rompimos el encantamiento. Volvemos al patio del castillo y nos dirigimos a la puerta por la cual saldremos una vez hayamos abierto con la llave que habíamos cogido en la torre. Así nuestra misión está cumplida y podremos ver la pantalla final.

*Humberto Temporini
Buenos Aires (Argentina)*

AMSTRAD

HYPERSPORTS

En la prueba de tiro-arco: Cuando la parte superior de la diana móvil esté en la esquina inferior de la derecha, damos 0,6 ó 0,8 grados y conseguiremos 660 puntos o 580. Es más fácil pasar a la siguiente prueba. *Ángel Mario Torija Ruiz Madrid*

MSX

COSA NOSTRA

En la tercera pantalla por la izquierda hay dos gangster, si nos ponemos entre la pared y la boca de riego a disparar, ellos no nos darán pero nosotros a ellos sí.

AMSTRAD

HARRIER ATTACK

Para que las bombas, fuel y balas no se gasten, teclear lo siguiente:

10 MEMORY &1FFF
20 LOAD "HARRIER ATTACK", &8A00

30 POKE &9000,&FD=
&9001,&5A: POKE
&9002,&BB
40 CALL &911

*Ángel Mario Torija Ruiz
Madrid*

URIDIUM

Cargador para Spectrum.
Juan Ortega Martínez
Madrid

```

10 RESTORE : LET suma=0: POKE
23656,0
20 FOR x=65000 TO 65039: READ
a: LET suma=suma+a: POKE x,a: NE
XT x
30 IF suma<4108 THEN PRINT "E
RROR EN LAS DATAS": STOP
40 INPUT "INFINITAS VIDAS (S/N
)";A$: IF A$<"s" THEN POKE 650
30,0
50 INPUT "INHUNE A MUROS (S/N)
";a$: IF a$<"s" THEN POKE 6503
3,0
60 INPUT "INHUNE A NAVES (S/N)
";A$: IF A$<"s" THEN POKE 6503
6,0
70 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
RGA LA CINTA ORIGINAL"
80 PAUSE 0: PAPER 0: BORDER 0:
INK 0: POKE 23624,0: CLS
90 RANDOMIZE USR 65000
100 DATA 49,0,0,221,33,0,64,17,
171,169
110 DATA 62,255,55,205,66,5,122
,254,0
120 DATA 238,62,10,50,205,137,6
2,201,50,75
130 DATA 138,50,95,152,50,32,15
3,195,80,253

```



WARHAWK

En este juego para ir pasando de niveles, hay que destruir una serie de naves en cada uno de estos; pues bien para facilitar las cosas ahí van dos consejos:

A partir de la cuarta fase aparecen unas naves diferentes de las normales, con una forma más o menos cuadrada; a esta naves sólo hay que dispararlas una vez, de esta forma soltarán una estrella que debemos coger y que nos hará disparar a una velocidad espectacular.

Otro consejo es el siguiente: cuando se llega al final de un nivel o fase, te atacan de forma constante varios grupos de naves que en muchas ocasiones te destruyen; para evitarlo hay que situarse en el margen inferior izquierdo y disparar de forma ininterrumpida, en cuestión de segundos ya habremos pasado de nivel.

Alberto Barroso
de Fuenmayor
Barcelona

REPARAMOS TODOS LOS SPECTRUM (Absolutamente todos)

Si tienes algún problema con tu Spectrum, sea del modelo que sea, tráelo a HISSA. ¡Se acabó el problema!

En HISSA reparamos ordenadores Spectrum desde que se vendió el primero en España. Nadie tiene nuestra experiencia. ¿Cuál es tu Spectrum? 16, 48, 128... Plus... Plus+2... Invesplus... No te compliques. Nosotros te lo reparamos. Tenemos, como siempre, los repuestos originales y la mano de obra más especializada. En HISSA... reparar BIEN es lo nuestro.

- | | | | |
|--|--|---|---|
| C/ París, 211, 5 ^º B
Tels (93) 237 08 24/237 09 45
08008 BARCELONA | C/ Ramón y Cajal, 20, 1 ^º izqda
Tel (91) 28 96 26
15006 LA CORUÑA | C/ Gral. Elorza, 63, 1 ^º B
Tel. (985) 21 88 95
34004 OVIEDO | C/ Gamazo, 12, 2 ^º
Tel (983) 30 52 26
47004 VALLADOLID |
| C/ Gordoniz, 44, 4 ^º Dcha Dipcho 5 ^º
Tel (94) 431 91 20
48009 BILBAO | C/ San Sotero, 3
Tel (91) 754 31 97/754 32 34
28037 MADRID | C/ General Riera, 44, 1 ^º K
Tel (971) 20 87 96 Edificio Ponent
PALMA DE MALLORCA | Travesía de Vigo, 21 Entresuelo A
Tel (986) 37 78 87
36006 VIGO |
| C/ Huevoz, 2, 1 ^º Dcha
Tel (956) 33 04 71
JEREZ DE LA FRONTERA | C/ Alameda de Colón, 36, 3 ^º , 1 ^º bis
Tel (952) 21 93 20
MALAGA | C/ Hermanos del Río Rodríguez, 7 bis
Tel (954) 36 17 08
41009 SEVILLA | C/ Pintor Teodoro Doublang, 51
Tel (945) 23 00 26
01008 VITORIA |
| Pº de Ronda, 82, 1 ^º E
Tel (958) 26 15 95
18006 GRANADA | C/ Cartagena, 2, Entresuelo A
Tel (968) 21 18 21
30002 MURCIA | Avda de la Constitución, 117 Bajo
Tel (96) 366 74 43
46009 VALENCIA | C/ Atares, 4 5 ^º D
Tel (976) 22 47 09
50003 ZARAGOZA |

AMSTRAD

ZYNAPS

```
10 REM +-----+
20 REM + Cargador ZYNAPS by A.C.R. +
30 REM +-----+
40 REM
50 MODE 1:INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0,0
60 INPUT "Inmune a los choques (S/N) : ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 1,0
70 POKE &BDF4,&C9:MEMORY &3FFF:MODE 0:IN
K 0,0:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,16:INK 4,1
5:INK 5,6:INK 6,3:INK 7,24:INK 8,12:INK
9,9:INK 10,18:INK 11,19:INK 12,20:INK 13
,11:INK 14,2:INK 15,1: BORDER 0:LOAD"!loa
der",&4000
80 FOR I=&A200 TO &A21C:READ a$:POKE I,V
AL("&"+a$):NEXT
90 PRINT "LOADING : ZYNAPS":POKE &414F,&
A2:CALL &4000
100 DATA 3A,0,0,B7,20,9,32,4D,65,32,4E,6
5,32,4F,65,3A,1,0,B7,20,5,3E,C9,32,5D,56
,C3,0,90
```

Pokes ZYNAPS by A.C.R.

Vidas : POKE &654D,0
POKE &654E,0
POKE &654F,0
Inmune : POKE &565D,&C9

KINETIK

```
10 Pokes KINETIK (disco)
20 Pedro M. Cuenca.
30 OPENOUT "d":MEMORY &4FF
40 LOAD "kinetik.scn",&4000
50 CALL &4000
60 LOAD "kinetik1",&500
70 LOAD "kinetik2",&4500
80 MODE 1
90 LOCATE 5,10:PRINT "Vidas infinitas ? ";;GOSUB 1
90
100 IF a$="S" THEN POKE &35C6,0
110 LOCATE 5,13:PRINT "Energia infinita ? ";;GOSUB
190
120 IF a$="S" THEN POKE &1904,201
130 LOCATE 5,16:PRINT "Inmortalidad ? ";;GOSUB 190
140 IF a$="S" THEN POKE &34FD,201
150 LOCATE 5,19:PRINT "Juego sin enemigos ? ";;GOS
UB 190:IF a$="S" THEN POKE &E23,201
160 LOCATE 5,22:INPUT "Numero de vidas (1-10) ";nu
m$:num=VAL(num$):IF num<1 OR num>10 THEN LOCATE 1,
22:PRINT STRING$(38," ");CHR$(7)
;;GOTO 160
170 POKE &A9B,num-1
180 CALL &500
190 a$=""
200 CALL &BB7B:CALL &BB81
210 WHILE a$="" :a$=UPPER$(INKEY$):WEND
220 PRINT a$
230 CALL &BB84
240 RETURN
```

HYDROFOOL

```
10 REM +-----+
20 REM + Cargador HYDROFOOL by A.C.R. +
30 REM +-----+
40 REM
50 MODE 1:INPUT "Energia infinita (S/N) : ",a$
60 OPENOUT "a":MEMORY 1999:LOAD"disc":POKE &7DD,0:F
OKE &7DE,0:POKE &7DF,0:POKE &80C,&C3:CALL 2000:LOA
D"!hf1",&136F:LOAD"!hf2",&C000
70 IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &C441,&C3
80 FOR I=&FFF0 TO &FFF7:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$)
:NEXT:CALL &FFF0
90 DATA 21,00,c0,11,34,71,01,4f,3a,ed,b0,c3,34,71
```

POKE &7575,&C3

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlo, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez teclados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos medido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A\$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclar sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos (Código Objeto) y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez teclado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclar «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclarse con 20 zeros como dato y 0 como control.

```
2 REM
3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
4 REM
5 REM REAR &5535 LET menu=6000
10 FOR n=23296 TO 23312
12 READ c:POKE n,c:NEXT n
13 DATA 42,75,5C,12,6,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
20 LET a$="" POKE 23658,8
100 LET a=10 LET b=11 LET c=1
2 LET d=13 LET e=14 LET f=15
200 LET i=1 LET j=5000
1000 REM SAVE PRINTER
1001 INPUT "LINEA DE LINEA (S/N) IF
15" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN i$
1003 IF i$(n)="" OR i$(n)="" OR i$(n)="" THEN GO TO 1001
1004 NEXT n LET LINEA=i$
1005 IF LINEA="" THEN POKE 23689,PEEK 23689-1 GO SUB 5000 GO TO
0 1000
1007 INPUT "DATOS DE LINEA (S/N)
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET c$=24-PEEK 23689 PRINT
AT c$,0,d$,AT c$,21,CHR$ 138 "L
INER
1100 IF LEN d$>20 THEN GO SUB 5
000 GO TO 1000
1000 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1120 IF w$=CHR$(4) AND w$=CHR$(7) S
B OR w$=CHR$(6) AND w$=CHR$(7) T
HEN GO TO 1170
1130 PRINT AT c$,n-1,FLASH 1,0
1140 FOR n=1 TO 20
1200 NEXT n LET c$=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET n$=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1) LET c$=CHR$(n$) NEXT n
1250 LET i$=0 INPUT "CONTROL :
C"
1260 IF i$="" THEN GO SUB 5000
GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET i=i+1 GO TO 1000
5000 REPEAT 2 OUT 20 TO POKE
23689,PEEK 23689+1 RETURN
6000 REM SAVE PRINTER
6005 PRINT "BO PAPER 1"
INPUT LOAD SAVE DUMP TEST
6100 LET i$=INKEY$ IF i$="" THEN
n GO TO 6100
6200 IF i$="S" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="O" THEN GO TO 2000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6230 IF i$="D" THEN GO TO 7500
6240 IF i$="R" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE PRINTER
7001 PRINT "BO PAPER 2" INK 7 "
FUENTE (F) OBJETO (O) RETURN (R)
7002 PRUSE 0 AND INKEY$(F) AND
INKEY$(O) AND INKEY$(R)
7003 GO TO 2000
7004 IF INKEY$(R) THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$(F) THEN CLS GO
TO 6000
7005 REM SAVE PRINTER
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE 1
7010 LET a$=CHR$(PEEK 23670+CHR$(
PEEK 23671))
7015 INPUT "NOMBRE (save) ",LINE
n$ IF a$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$
7025 PRINT "BO PAPER 3" INK 7 "
VERIFICAR (S/N) RETURN (R)
ER VERIFICAR (S/N)
IF INKEY$(S) THEN PRINT "BO
INK 7 PAPER 3" REOBINE LA CI
NTRA Y PULSE PLAY (S/N) VERIFY (S/N)
TR a$)) CLS PRINT "CODIGO FU
ENTE "n$ PAUSE 200
7030 LET a$=a$+i$ TO CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE PRINTER
7255 INPUT "PAPER 3, INK 7, DIREC
CION "d$, "PAPER 3, INK 7, "N.BY
TES "nb
7260 INPUT "NOMBRE (save) ",LINE
n$ IF a$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7260
7270 SAVE n$ CODE d$,nb DES
7275 PRINT "BO PAPER 5" INK 7 "
ER VERIFICAR (S/N)
IF INKEY$(S) THEN PRINT "BO
INK 7 PAPER 5" REOBINE LA CI
NTRA Y PULSE PLAY (S/N) VERIFY (S/N)
E d$,nb CLS PRINT "CODIGO OBJ
ETO "n$ INK 7 "d$, "L0091"
d$, "nb, PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM SAVE PRINTER
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7510 CLS FOR n=1 TO LEN a$ 5
TEP 20
7510 PRINT a$(n) (n+19) " "CHR
$(138) "LINEA " INT n/20+1
7520 NEXT n GO TO 6000
8000 REM SAVE PRINTER
8010 INPUT "NOMBRE (load) ",LINE
n$
8020 LOAD n$ DATA a$
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET i$=CODE a$+1+256*CODE
a$(2) LET a$=a$(3 TO 255)
8035 CLS PRINT AT 10,5,"ultima
linea "i$ (1-AT 11,5) "comenzar
a$ (1-
8040 GO TO 6000
9000 REM SAVE PRINTER
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION "d$, CLS
9006 IF d$=PEEK 23653+256*PEEK
23654 OR (d$=LEN a$+21)6530 THEN
PRINT FLASH 1,AT 5,6,"ESPACIO D
E TRABAJO" FOR n=1 TO 200 NEXT
n CLS GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7,FLASH 1,"VOLC
ANDO EN MEMORIA" PRINT AT 7,5,"
DIRECCION (F) CLS
9008 PRINT AT 11,4,"RETORNAR
AT
11,3" FOR n=1 TO LEN a$ STEP 2
9015 POKE n,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1) LET d$=d$+1
9018 PRINT AT 11,12,INT (LEN a$
/2+1)
9020 NEXT n CLS PRINT AT 10,6
FLASH 1,"CARGADOR
R a$ TO 100
9030 NEXT n CLS PRINT AT 10,6
FLASH 1,"CARGADOR
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE "
PAUSE 300 CLS RETURN
9040 CLEAR SAVE "CARGADOR" LIN
E 1 PRINT "BO, REOBINE LA CINTA
PARA VERIFICAR "VERIFY "CARGAD
OR" RUN
```

COLECCIONA MICROMANÍA!

850 ptas.

**Para solicitar
las tapas,
remítenos
hoy mismo
el cupón de pedido
que encontrarás
en la solapa
de la última página**



**No necesita encuadernación,
gracias a un sencillo
sistema de fijación
que permite además
extraer cada revista
cuantas veces sea necesario.**



!! NO DESESPERES !!

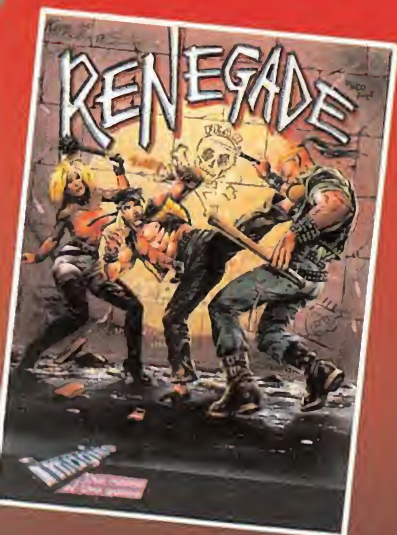
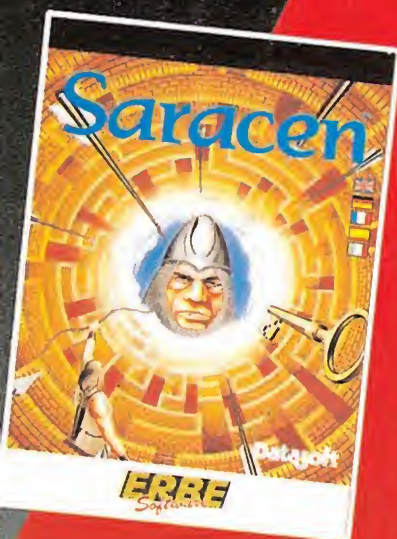
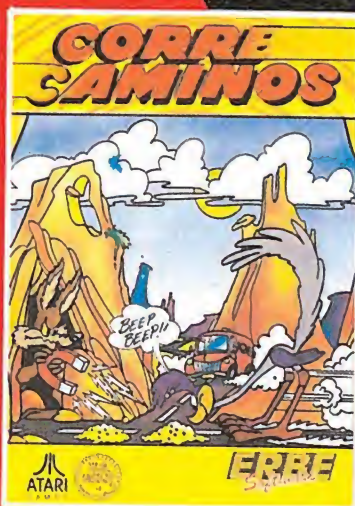
LAS VACACIONES SE HAN TERMINADO..
... PERO LA **AVENTURA** CONTINUA.

PRP
Software

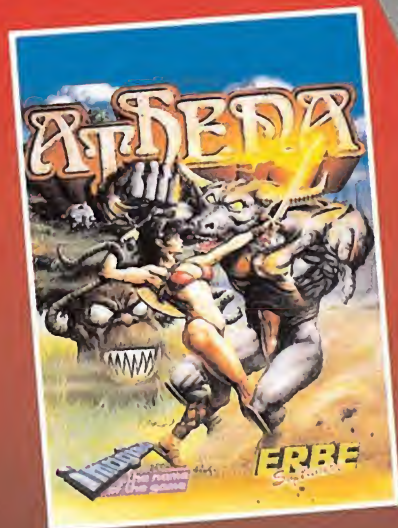
RESPIRA HONDO Y PASA LA PAGINA.



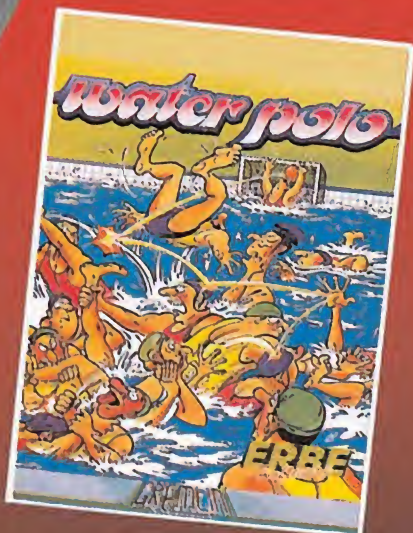
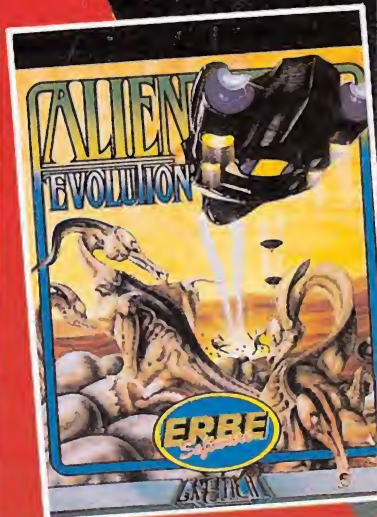
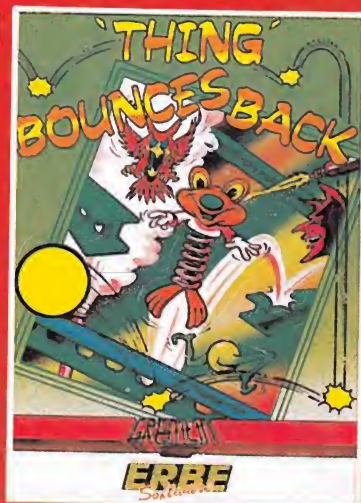
Vive la AVENTURA



ERBE
Software



Vive la AVENTURA



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114
TELEF. (93) 253 55 60.

Los recomendados...



OFFENSE

SCRN	BKT	LZN
LFT	↕	RHT
	TOP	MHL
		HZN

7 BASKET TWO ON TWO
ACTIVISION *Spectrum, Amstrad*

8 DRAGON'S LAIR II
S. PROYECTS *Spectrum, Amstrad, Commodore*

9 ARMY MOVES
DINAMIC *Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX*

PUNTOS 000000 FASE 00005

10 THING BOUNCES BACK
GREMLIN GRAPHICS *Spectrum*

PROHIBITION

EL JUEGO DEL MES

7th AV

MICRO
Mania
Solo para adictos



COCONUT INFORMATICA



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGUELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

AMSTRAD

SPECTRUM

MSX

MULTIFACE TWO	16.500	LAST MISSION	1.995-D	ARKANOID	875	METROGROSS	875	METROGROSS	875	ARMI MOVES	875
DISCOLOGY	7.000-D	METROGROSS	875	ACROJET	1.200	MARIO BROS	875	MARIO BROS	875	ARKANOID	875
ZOMBI	1.800-D	MARIO BROS	875	ARMY MOVES	875	NEMESIS THE WARLOCK	875	NEMESIS THE WARLOCK	875	AUF W. MONTY	875
AUF W. MONTY	875	MAG MAX	875	ASTERIX	875	NEMESIS	1.500	NEMESIS	1.500	AVENGER	875
ARKANOID	875	MILLION 3	1.750	ACE OF ACES	1.200	NOSFERATU	875	NOSFERATU	875	BUBBLER	875
ARKANOID	2.250-D	NONAMED	875	ANTIRIAD	1.200	NIGHTMARE RALLY	875	NIGHTMARE RALLY	875	BATMAN	875
ARMY MOVES	875	NEMESIS THE WARLOCK	875	AUF W. MONTY	875	PAPER BOY	1.200	PAPER BOY	1.200	COSMIC SHOCK	
ACROJET	1.200	NOSFERATU	875	ARQUIMIDES XXI	875	RANARAMA	875	RANARAMA	875	ABSORBER	875
ALIENS	880	NEMESIS	1.500	ALIENS	880	SAMURAI TRILOGY	875	SAMURAI TRILOGY	875	COLT 36	875
BUBBLER	875	PHANTOMAS II	875	BUBBLER	875	SLAP FIGHT	875	SLAP FIGHT	875	CAMELOT WARRIORS	875
BARBARIAN	1.200	PROHIBITION	1.200	BOMB JACK II	1.200	SARACEN	875	SARACEN	875	COSA NOSTRA	995
BOMB JACK II	1.200	SHAOLINS ROAD	875	BARBARIAN	1.200	SURVIVOR	875	SURVIVOR	875	COSA NOSTRA	2.400-D
BREAKTHRU	875	SAMURAI TRILOGY	875	BAZOOKABILL	875	SIPIRITS	875	SIPIRITS	875	DUSTIN	875
BACTRON	995	SLAP FIGHT	875	COSMIC SHOCK		SABOTEUR II	875	SABOTEUR II	875	DEMONIA	995
BACTRON	2.500-D	SARACEN	875	ABSORBER	875	STAR RAIDERS II	880	STAR RAIDERS II	880	DESOLATOR	875
BILLY BARRIOBAJERO	995	STRYFE	875	CORRECAMINOS	875	SAILING	880	SAILING	880	DAMBUSTERS	1.200
BILLY BARRIOBAJERO	2.500-D	SABOTEUR II	875	COMMANDO	875	SHORT CIRCUIT	875	SHORT CIRCUIT	875	DONKY KONG	875
COSMIC SHOCK		SPIRITS	875	COLOSSUS CHES 4	875	SHADOW SKIMMER	875	SHADOW SKIMMER	875	FERNANDO MARTIN	
ABSORBER	875	SAILING	880	COBRA	875	SILENT SERVICE	1.200	SILENT SERVICE	1.200	BASKET	875
CORRECAMINOS	875	TWO ON TWO	880	COSA NOSTRA	995	SUPER CYCLE	1.450	SUPER CYCLE	1.450	GAUNTLET	875
COLOSSUS CHES 4	3.600-D	TWO ON TWO	2.400-D	DON QUIJOTE	875	SHAOLINS ROAD	875	SHAOLINS ROAD	875	HOWARD THE DUCK	880
CRAY 5	875	TENNIS 3D	995	DRAGON'S LAIR 2	875	SUPER SOCCER	875	SUPER SOCCER	875	HEAD OVER HEELS	875
COSA NOSTRA	995	TRIVIAL PURSUIT	3.400	DUSTIN	875	SCOOBY DOO	1.200	SCOOBY DOO	1.200	INTERNATIONAL KARATE	875
DUSTIN	875	WARLOCK	875	ENDURO RACER	880	TERROR OF THE DEEP	875	TERROR OF THE DEEP	875	LAST MISSION	995
'DRAGON'S LAIR 2	875	WINTER GAMES	875	EXPRESS RAIDER	875	THRONE OF FIRE	875	THRONE OF FIRE	875	LIVINGSTONE SUPONGO	995
DRAGON'S LAIR 2	2.250-D	6 PAK	1.750	FERNANDO MARTIN		TWO ON TWO	880	TWO ON TWO	880	LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
DON QUIJOTE	875	6 PAK	2.750-D	BASKET	875	TERRA CRESTA	875	TERRA CRESTA	875	MAZE MAX	995
DON QUIJOTE	2.250-D	500 CC GRAND PRIX	995	FIST II	875	TRIVIAL PURSUIT	3.400	TRIVIAL PURSUIT	3.400	MARTIANOIDS	875
DINAMIC DISK PACK	2.750-D	ZOX 2099	995	GAME OVER	875	T T RACER	1.200	T T RACER	1.200	NOMADED	875
ENDURO RACER	880	PCW 8256-8512		GOLPE P. CHINA	880	URIDIUM	875	URIDIUM	875	PHANTOMAS II	875
ENDURO RACER	2.500-D			GHOSTS'N GOBLINS	875	6 PAK (7 JUEGOS)	1.750	6 PAK (7 JUEGOS)	1.750	RUNNER	955
EXPRESS RAIDER	875			GAUNTLET	875					SURVIVOR	875
FERNANDO MARTIN				GOONIES	875	JOYSTICKS				SPIRITS	875
BASKET	875			GUNRUNNER	875	QUICK SHOT I	1.100	QUICK SHOT I	1.100	SPY VS. SPY	875
FERNANDO MARTIN				HYDROFOOL	1.200	QUIK SHT II TURBO	2.800	QUIK SHT II TURBO	2.800	SPITFIRE 40	875
BASKET	2.250-D			HARD GUY	875	KONIX	2.600	KONIX	2.600	SORCERY	1.200
GOLPE P. CHINA	880			HEAD OVER HEELS	875	PRO 5.000	3.400	PRO 5.000	3.400	UCHI MATA	875
GAME OVER	875			HOWARD THE DUCK	880	DISC 3" (AMSOFT)	700	DISC 3" (AMSOFT)	700	WINTER GAMES	1.400
GAUNTLET	875			INSPECTOR GADGET	875	DISC 5" 1/4 DD.DC	300	DISC 5" 1/4 DD.DC	300	WHO DARES WIN II	1.000
GHOSTS'N GOBLINS	875			JAIL BREAK	1.500	FUNDAS DISC 3"	1.500	FUNDAS DISC 3"	1.500	10 FRAME	1.200
GHOSTS'N GOBLINS	2.250-D			KRAKOUT	875					KRAKOUT	875
HYDROFOOL	1.200			KAT TRAP	875					GREEN BERET	4.500-K
HEAD OVER HEELS	875			LEVIATHAN	875					GOONIES	4.500-K
IKARI WARRIORS	1.200			LAST MISSION	995					KNIGHT MARE	4.500-K
KRAKOUT	875			LIVINGSTONE SUPONGO	995					KONAMI SOCCER	4.500-K
LEVIATHAN	875			LEADER BOARD	1.200					NEMESIS	4.500-K
LEADER BOARD	1.200			MAG MAX	875						
LIVINGSTONE SUPONGO	995			MILLION 3	1.750						
LEADER BOARD	2.250-D										
LAST MISSION	995										

- IVA INCLUIDO
- TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELÉFONO

K = CARTUCHO
D = DISCO

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMÁTICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA

TITULOS

AMSTRAD

SPECTRUM

MSX

PRECIO:

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL:

FORMA DE PAGO

- POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) CONTRA REEMBOLSO

RETA A TU HABILIDAD

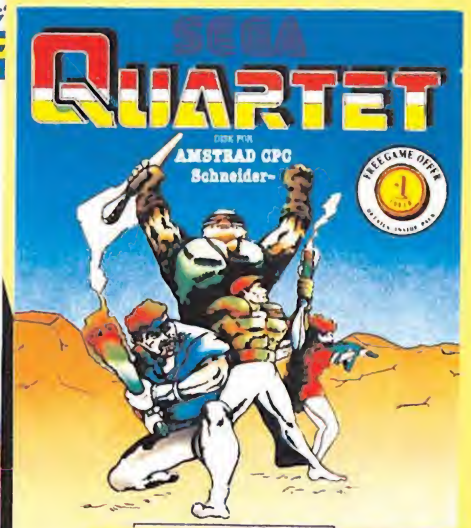
SEGA®



WONDER BOY TIENE UNA MISION: RESCATAR A SU NOVIA. SERPIENTES, FUEGOS, CARACOL Y ABEJAS SE ENCUENTRAN A SU PASO. PUEDE ROMPER HUEVOS DE LOS QUE RECOGERA HACHAS DE PIEDRA. SU ANGEL GUARDIAN Y OTROS ELEMENTOS LE AYUDARAN.



CONVIERTE TU ORDENADOR EN UNA AUTENTICA MOTO DE COMPETICION. EN EL CAMINO ADELANTE ENCONTRARAS LOS MAS INSOSPECHADOS OBSTACULOS QUE TU HABILIDAD Y DESTREZA TENDRAN QUE SORTEAR.



CUANDO LOS TERRORISTAS INVADEN Y CAPTURAN UNA COLONIA DEL ESPACIO, SOLO HAY UNA MANERA DE ACTUAR. ENVIAR AL EQUIPO DE ASESINOS MAS ENTRENADO A LA LUCHA. ENVIAR EL QUARTET!! UN JUEGO ARCADE PARA UNO O DOS JUGADORES.

Disponibles con:

COMMODORE	C
SPECTRUM	S
AMSTRAD (cass./disco)	A

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATICA - C/ Aero Ibis, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 05/06
Distribuido en Canarias por: ELEGMO INFORMATICA - S.A. - C/ San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tels. 36 34 33

PROEIN

Velázquez, 16 - 28001 Madrid - Tels. (91) 575 22 00/01

Kinetos es un perdido mundo submarino, situado en una profunda fosa submarina, lejos de donde puede llegar el ser humano, ha vivido durante siglos y siglos en paz y armonía. Todo gracias a la más preciada posesión del reino de Kinetos: las tres letras de la sabiduría. Estas tres letras juntas y colocadas en el orden correcto instauraban instantáneamente la paz allí donde se encontrasen. Desgraciadamente lo peor había ocurrido: un fuerte maremoto había arrasado parte de este reino y, además, había separado y perdido las tres letras.

La aventura

La misión, por tanto, es clara. Hay que recuperar las tres letras y llevarlas al reino de Kinetos, donde deberán ser colocadas en el orden correcto para que la paz sea recuperada.

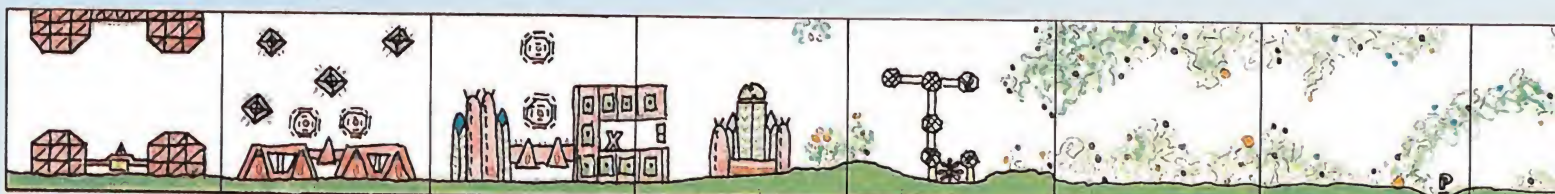
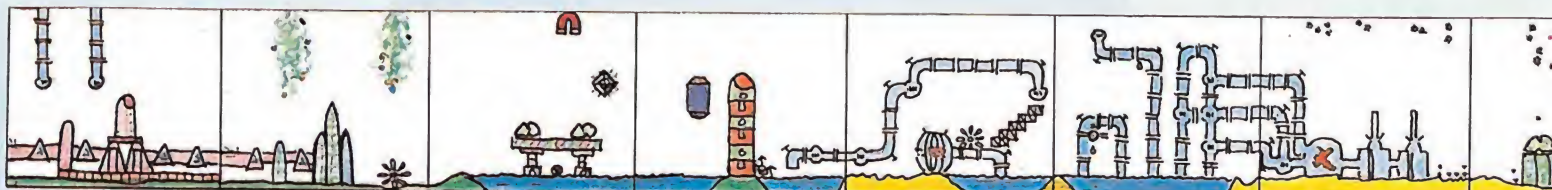
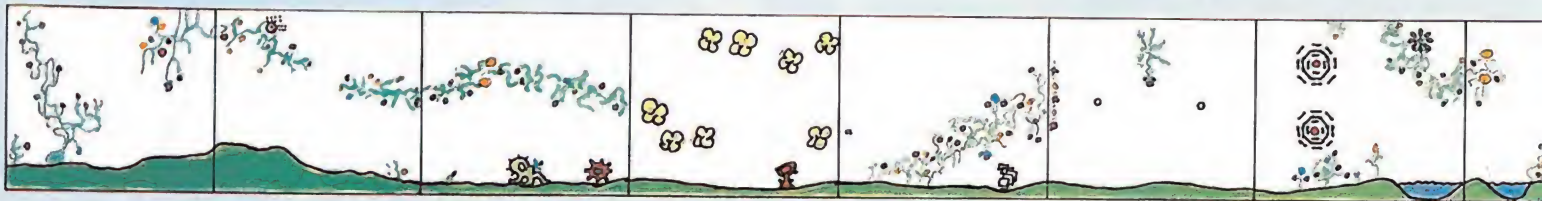
Los peligros que nos acechan son múltiples: extraños seres que se alimentan de nuestra energía o que nos roban nuestros objetos, corrientes que nos arrastran hacia obstáculos mortales, y por si fuera poco desco-



José Emilio Barbero

Siglos de paz han transcurrido en Kinetos desde que las tres letras de la sabiduría instauraron su poder. Desgraciadamente ha ocurrido lo peor, las tres letras han desaparecido.

KINETIK



nocemos dónde están las letras y cuál es el orden correcto en que debemos entregarlas. Si las entregamos en un orden incorrecto, supondrá para nosotros la muerte instantánea.

Las ayudas

Afortunadamente, esparcidos por algunas pantallas hay repartidos algunos objetos que una vez recogidos nos proporcionan importantes ayudas. Estos objetos son:

— **Pistola:** una vez recogida nos permitirá disparar chorros de burbujas que ahuyentarán a todo enemigo que se nos ponga por delante.

— **Transportador:** mediante este utensilio podremos viajar a cualquier pantalla introduciendo su código correspondiente.

— **Flores:** reponen nuestra energía instantáneamente.

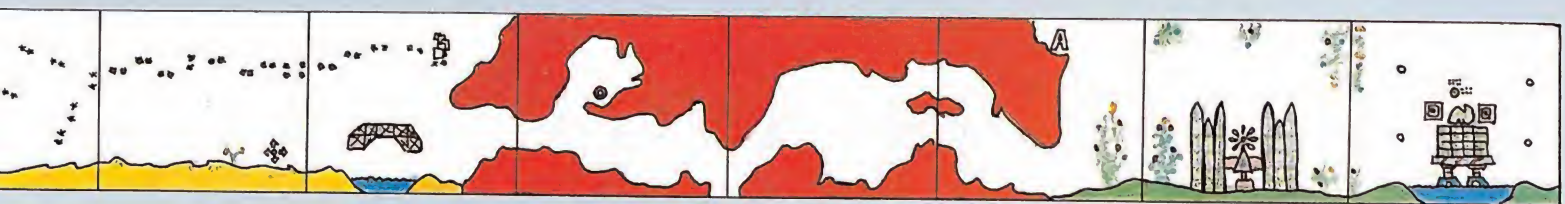
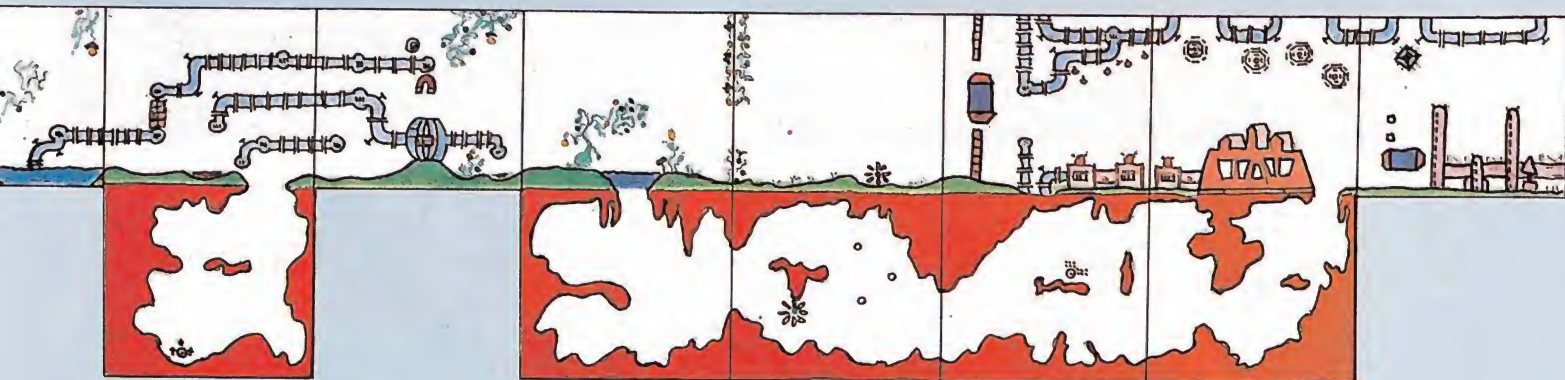
— **Elevador:** si en cualquier pantalla nos quedamos quietos o, incluso, al movernos, adquirimos una tendencia a ir hacia arriba.

— **Inmunidad:** nos hace inmunes a los enemigos excepto a aquellos que nos roban los objetos (los que tienen forma de rombo).

— **Anulador:** anula el efecto de las corrientes y de los imanes.

Otra ayuda importante, son los **pequeños lagos** en los que podemos recuperar la energía al sumergirnos en ellos.

Sólo podemos llevar tres objetos a la vez y podemos escoger cuál de ellos queremos usar colocando el cuadro rojo sobre él. Si llevando ya tres objetos, recogemos otro, éste se situará donde estuviera el cuadrado rojo, perdiendo el objeto que en él hubiera.



Los enemigos

Hay tres tipos de enemigos, cada uno de ellos con diferentes características:

— **Enemigos mortales:** tienen forma de disco o de ojos. El contacto con ellos nos resta energía, aunque en poca cantidad, por lo que no son especialmente peligrosos.

— **Rombos:** además de restarnos energía, nos roban los objetos que llevamos, devolviéndonos al lugar donde los hubiésemos recogido.

— **Pulpos:** se pegan a nosotros y succionan hasta nuestra última gota de energía.

Además de éstos, hay ciertos obs-

táculos fijos, cuyo simple contacto nos causará la muerte. Son todos de color rojo.

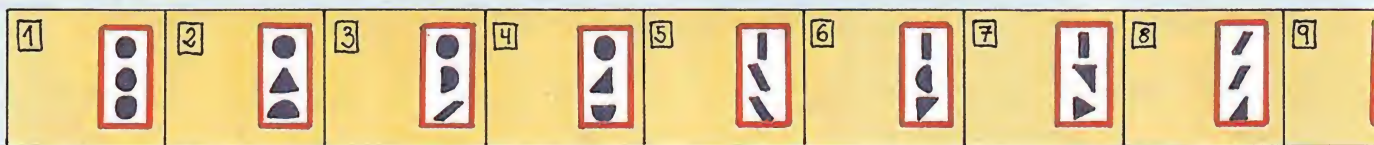
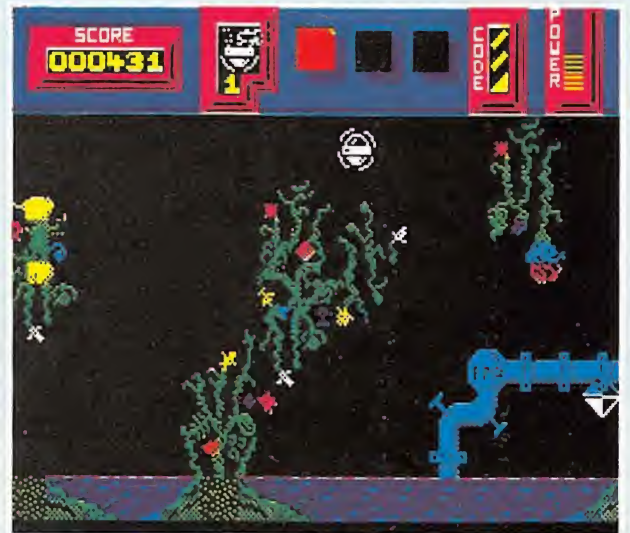
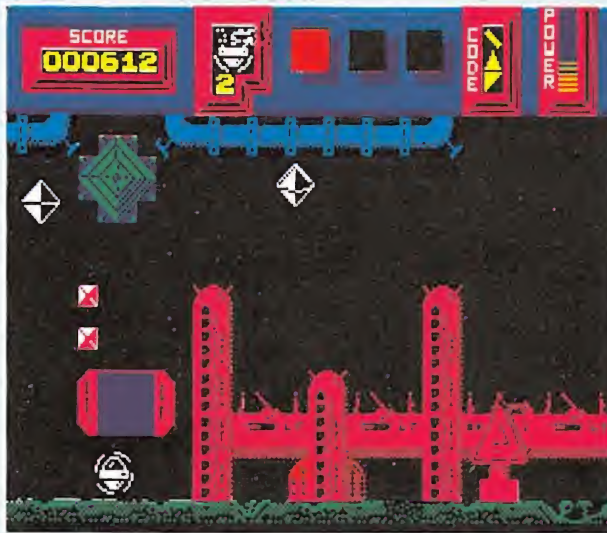
Los mapas

En el primer mapa podéis observar todas las pantallas, así como todos los objetos que en ellas se encuentran (letras incluidas).

Las letras se encuentran en las pantallas 28 (la A), 33 (la X) y 37 (la P).

Los objetos se encuentran en las pantallas 2, 5, 9A, 10, 12, 12A, 13A, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 29, 30, 35 y 39.

“Las tres letras de la sabiduría instauraban la paz allá donde se encontraban”



9A





El juego

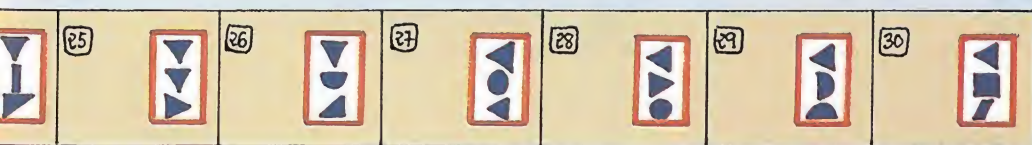
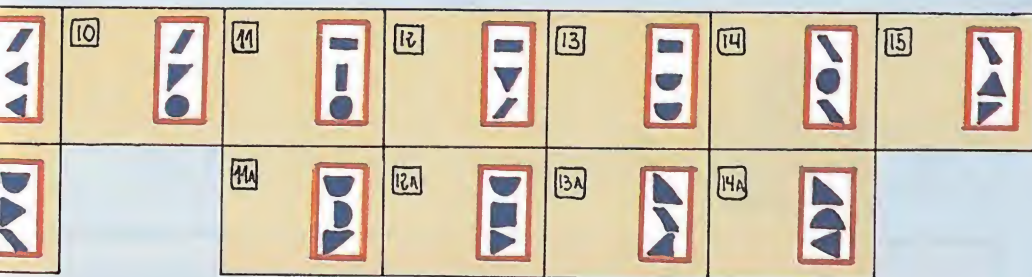
La combinación correcta de las tres letras, como ya os habréis supuesto, es PAX. Existen muchas formas de acabar el juego, pero la más sencilla es la siguiente:

Recoger la pistola de la pantalla 2 colocándola en el primer lugar de el marcador destinado a los objetos. A continuación ir a la pantalla 5 y recoger el transportador (sin perder la pistola) y usarlo para ir hasta la pantalla 24, donde hay un anulador. Recogerlo, colocándolo en el tercer lugar del marcador, y dirigirse cuatro pantallas a la derecha, donde está la primera letra, la A, colocarla en el

segundo lugar del marcador. Avanzamos cinco pantallas más a la derecha, aquí está la segunda letra, la X. Para acceder a ella debemos eliminar dos cuadrados que nos impiden el paso, para ello sólo tenemos que dispararlos. La colocamos en el tercer lugar del marcador (si perdemos el transportador no importa, ya no nos es necesario). Nos dirigimos de nuevo a la derecha, donde al pasar cuatro pantallas encontraremos la última letra, la P. La colocamos en el primer lugar del marcador. Ya tenemos las tres letras en su orden correcto, ahora sólo nos resta entregárselas al guardián de Kinetos, para ello tenemos que esquivar los enemigos de las tres últimas pantallas, sin más ayuda para ello que nuestra propia habilidad para esquivarlos. Especialmente difícil es la última pantalla, donde cuatro rombos nos esperan para intentar quitarnos las letras. Si lo consiguen, éstas volverán a aparecer en la misma pantalla en la que las recogimos.

Si pese a todo logramos esquivarlos, sólo tendremos que tocar la interrogación que sostiene el guardián para llevar a buen término nuestra misión. Aparecerá un mensaje de felicitación y el juego concluirá.

ee Kinetos es un mundo submarino, donde el hombre jamás ha podido llegar 33



Spectrum

POKES

- POKE 50658, n donde n = n.º de vidas (0-255).
- POKE 61061, 0 vidas infinitas.
- POKE 51722, 194 juego sin enemigos.
- POKE 62003, 194 los enemigos en forma de rombo nos nos roban los objetos que llevemos.
- POKE 56721, 194 inmunidad.
- POKE 63106, 218 inmunidad.

CURSO DE BASIC + MICROORDENADORES

Ordenadores IBM-PC y compatibles

Microordenador COMMODORE

prácticas con...

Microordenador AMSTRAD

Para saber cómo hablar con los ordenadores

El Curso CEAC a Distancia, BASIC + Microordenadores, le va a introducir paso a paso, con un cuidado método, en uno de los temas más apasionantes de nuestros días:

la programación de ordenadores.

Al aprender PRACTICANDO desde un principio A PROGRAMAR BASIC, lenguaje diseñado especialmente para dar los primeros pasos en programación, estará sentando las bases para el estudio de cualquier otro lenguaje de alto nivel.

Curso CEAC de BASIC + Microordenadores: Un diálogo permanente con el ordenador.

NUEVO CURSO DE OPOSICIONES

Auxiliares de la Administración del Estado y de la Seguridad Social

CURSO 1987 ABIERTA LA MATRICULA

CEAC

909

CENTRO DE ENSEÑANZA A DISTANCIA

AUTORIZADO POR EL MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA N.º 8039185

(BOLETIN OFICIAL DEL ESTADO 3-6-83) (Dpto. S-DM)

ARAGON, 472 - 08013 BARCELONA TEL. (93) 245 33 06

Microordenador ZX SPECTRUM PLUS

Microordenadores MSX



CEAC LA ENSEÑANZA SIN DISTANCIAS

OTROS CURSOS CEAC:

Introducción a la informática.
Electrónica (con experimentos).
Contabilidad.
Fotografía.
Decoración.
Corte y Confección.
Puericultura.
Mecánico de Motos.
Graduado Escolar.
Inglés.
Delineante General.
Fontanería.

GRATUITAMENTE

Sí, deseo recibir a la mayor brevedad posible información sobre el Curso de: _____

Nombre y apellidos _____ Edad _____

Domicilio _____ N.º _____ Piso _____ Pta. _____ Tel. _____

C. Postal _____ Población _____

Provincia _____

Profesión _____

CEAC. Aragón, 472 (Dpto. S-DM) 08013 Barcelona

o llame...
Tel. (93) 245 33 06
de Barcelona

LOS VIDEO-JUEGOS SEGA PARA TU CASA SON IGUALES A LOS DE LOS SALONES RECREATIVOS

Son nuevos.
¡Son superdivertidos!
Llenos de color, detalle
y sonido.

Los video-juegos Sega son iguales a los que ya conoces de los Salones recreativos pero la consola se conecta a cualquier televisor o monitor que tengas en casa.

La misma calidad de imagen. Resolución gráfica de 256 columnas por 192 líneas. 3 generadores de sonido con 4 octavas y 1 white noise. 64 colores. Movimiento en pantalla: Derecha, izquierda, arriba, abajo, diagonal y parcial. Caracteres 8x8 Píxeles, máximo 448, Sprites 8x8 Píxeles, máximo 256. Salida de imagen RP o RGB.

Cartuchos de 1048 (1 Mega) y Tarjetas de 256 K. Y la consola Master System Sega tiene ROM 128 K, RAM 128 K.

Al comprar la consola Sega te regalarán la tarjeta del juego HANG-ON.

Al comprar la pistola como accesorio te regalarán un cartucho Sega ¡con 3 juegos!

VISITENOS EN SONIMAG
Palacio n.º 4
Nivel 7. Stand-704



JUEGOS DISPONIBLES

TARJETAS (256 K)

Teddy Boy
Transbot
My Hero
Ghost House
Fighter
Super Tennis
Hang on (de regalo con consola)

CARTUCHOS (1 Mega)

Combo (de regalo con Ligh Phaser)
World Grand Prix
Choplifter
Fantasy Zone
Black Belt
The Ninja
Alex Kidd in the Miracle World
Wonder Boy
Action Fighter

PROXIMAMENTE

TARJETAS (256 K)

Spy us Spy
Bank Panic
Woody Pop

Secret Command
Pro wrestling
Shooting Gallery
Great Golf
Great Ice Hockey
Quartet
Astro Warrior/Pit F
Enduro Racer
Missile Defense 3D

Los video-juegos Sega, así como la consola y la pistola, los encontrarás en tus tiendas habituales de informática, de sonido, o en bazares y grandes almacenes.

Si no encuentras los productos Sega en tu proveedor habitual pide información a:

PRO-IN
ELECTRONIC
Velázquez, 10
Tel. 276 22 08/09 MADRID

Los tiempos han cambiado y de aquellos primeros programas en que la misma fase se repetía invariablemente mientras duraran nuestras vidas hemos pasado a programas con multitud de pantallas y enemigos. Zynaps, buen ejemplo de ello, cuenta con doce niveles, todos ellos con una característica común: están infestados de enemigos.

Nuestro objetivo es claro, recorrer los doce niveles eliminando el mayor número posible de enemigos, cuidando, en lo posible, de no perder ninguna de nuestras escasas vidas. Durante el transcurso de la batalla podremos adquirir nuevas armas que aumentarán considerablemente nuestro poder de destrucción.

Si conseguimos sobrevivir al ata-

que de todos los enemigos de una fase deberemos, antes de pasar a la siguiente, luchar con una o varias naves nodrizas. Si conseguimos destruirles o permanecer vivos hasta que salgan de la pantalla pasaremos de fase, de lo contrario volveremos al principio de ese nivel.

Además de esquivar a los enemigos deberemos estar pendientes de no chocar contra otros obstáculos tales como meteoritos, asteroides de burbujas, etc. En cuanto a los decorados, podemos tocarlos con la parte superior e inferior de la nave, pero nunca con la trasera o con la delantera.

El fuel

Algunas naves, al estallar, dejan tras ellas una mancha roja, el fuel.

Al recogerlo, veremos como en un lugar del marcador destinado a las armas aparece una nueva. Por otra parte, si cuando vamos a recoger el fuel dejamos pulsada la tecla de disparo la nave cambiará de color y en lugar de cambiar el arma que llevásemos, aumentaremos el nivel de fuel (los cuatro cuadraditos situados en el marcador). Con los cuatro cuadrados activos y recogiendo una unidad más de fuel podremos empezar a usar el arma que llevemos. El poder de las armas sólo durará cierto tiempo, ya que poco a poco va disminuyendo el nivel de fuel, por ello, si queremos mantener un arma activa deberemos ir reponiéndolo.

Las armas

Cinco son las ventajas que pode-

Los viejos arcades vuelven a estar de moda. Zynaps, el nuevo programa de Hewson, nos devuelve a aquellos tiempos en que matar marcianos era la ocupación favorita de todos los fanáticos de los videojuegos

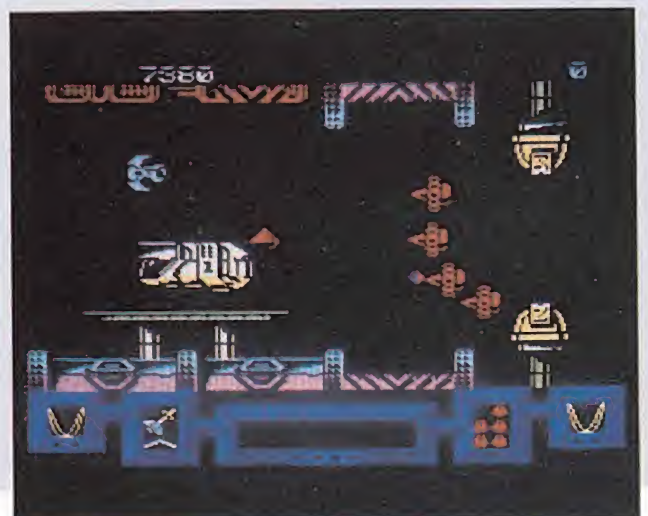
ZYNAPS

Spectrum

José Emilio Barbero

POKE

POKE 45001,n Donde n es el número de vidas (0-255)
 POKE 45314,201 Vidas infinitas
 POKE 39739,201 Inmune a todo
 POKE 41255,32 Los enemigos no disparan
 POKE 41475,32 Recogida automática de fuel
 POKE 39376,196 Dispara solo



mos adquirir mediante la recolección del fuel:

— **PROPULSIÓN:** nuestra nave avanzará a una velocidad endiablada por las pantallas. Es muy útil para poder esquivar con mayor rapidez a los enemigos.

— **EXTRALÁSER:** aumenta el número de disparos de nuestra nave y, por tanto, nuestra capacidad para eliminar enemigos.

— **BOMBAS:** arrojaremos bombas que resultarán especialmente útiles contra los cañones y misiles situados en el suelo de algunas pantallas.

— **MISILES:** aparecerá delante de nuestra nave un punto de mira. Si conseguimos que el punto de mira coincida con un misil o una nave enemiga dispararemos un misil hacia ellos. Es muy útil contra las naves nodrizas.

— **BUSCAMISILES:** dispara un misil que estará dando vueltas por la pantalla mientras sigamos disparando. Tiene un gran poder de destrucción y, como su nombre indica, es especialmente útil contra los misiles.

El final

Si pese a todas las dificultades conseguimos llegar hasta la última fase, encontraremos en la última pantalla una gran bola roja. Si eliminamos todos los enemigos de la pantalla sal-

drán de la bola roja cinco estrellas. Si las eliminamos podremos dar la misión por concluida, aunque el juego volverá a empezar en la primera fase.

Cargador

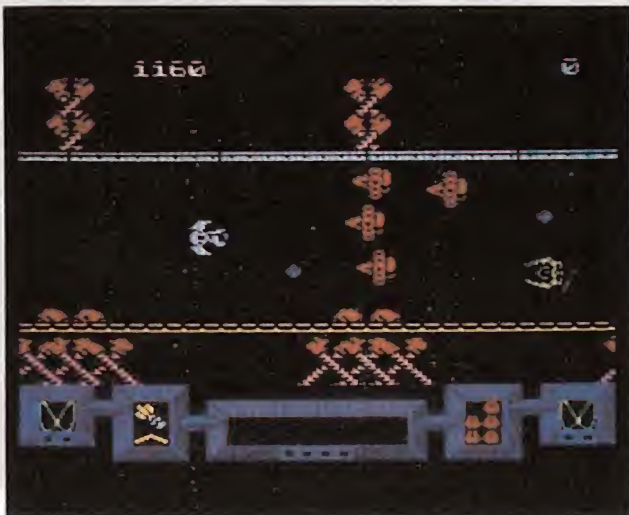
1. Teclar el programa Basic y salvarlo en una cinta virgen con: GO TO 130.

2. Para ejecutarlo, teclar RUN.

3. Introduce la cinta original y pulsa PLAY en el cassette.

4. Al acabar la carga el programa hará algunas preguntas.

5. Cuando las hayas respondido el juego comenzará.



CARGADOR

```

4 REM *****
5 REM #Por J.E.Barbero#
6 REM *****
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
20 POKE 23658,8: CLEAR 24999
25 PRINT AT 10,2: FLASH 1;"INT
RODUCE LA CINTA ORIGINAL"
30 LOAD "CODE": LOAD ""CODE
40 RANDOMIZE USR 32769
50 LOAD "CODE 25000
60 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
S (0-255)? ";N: POKE 45001,N
70 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS?(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 45314,201
80 INPUT "QUIERES SER INMUNE A
TODO?(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
POKE 39739,201
90 INPUT "QUIERES QUE LOS ENEM
IGOS NO DISPAREN?(S/N) ";A$: IF
A$="S" THEN POKE 41255,32

100 INPUT "QUIERES RECOGIDA AUT
OMATICA DE FUEL?(S/N) ";A$: IF A
$="S" THEN POKE 41475,32
110 INPUT "QUIERES AUTOFIRE?(S/
N) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 397
36,196
120 RANDOMIZE USR 32768
130 SAVE "ZYNAPS" LINE 10
    
```



FASE 1



FASE 2



FASE 3



FASE 4



FASE 5



FASE 6



FASE 7



FASE 8



FASE 9



FASE 10

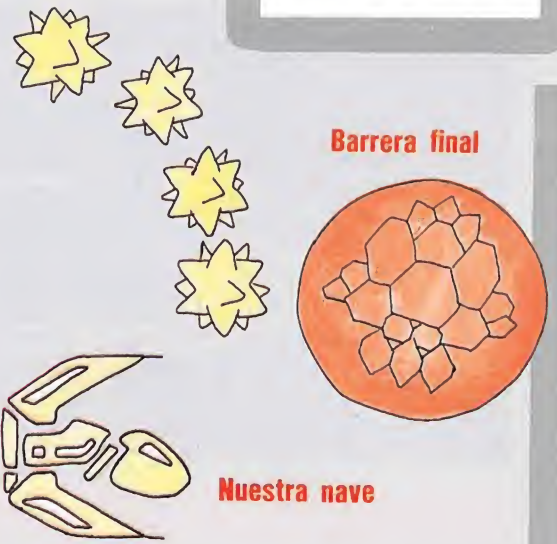
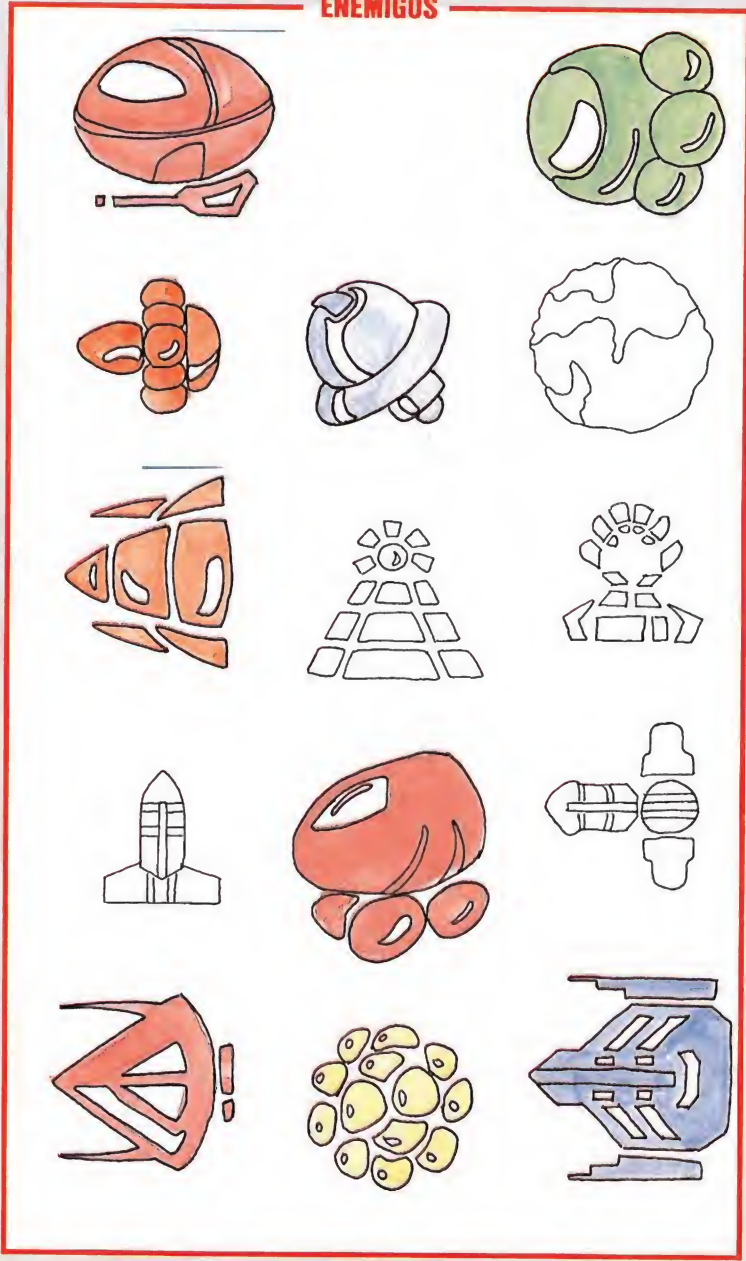


FASE 11



FASE 12

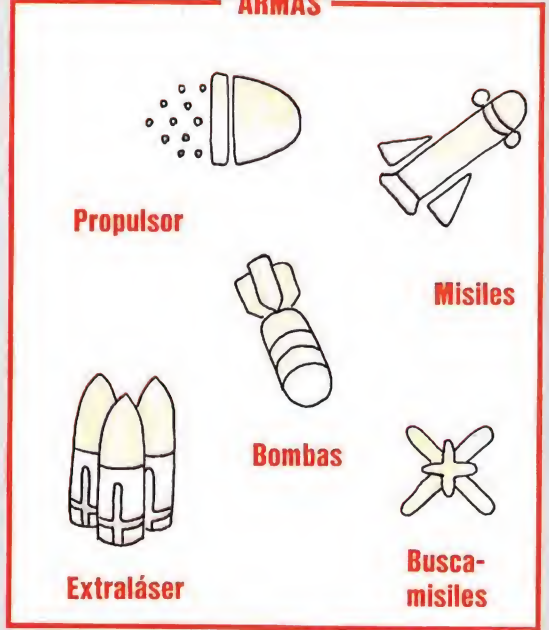
ENEMIGOS



Barrera final

Nuestra nave

ARMAS



Propulsor

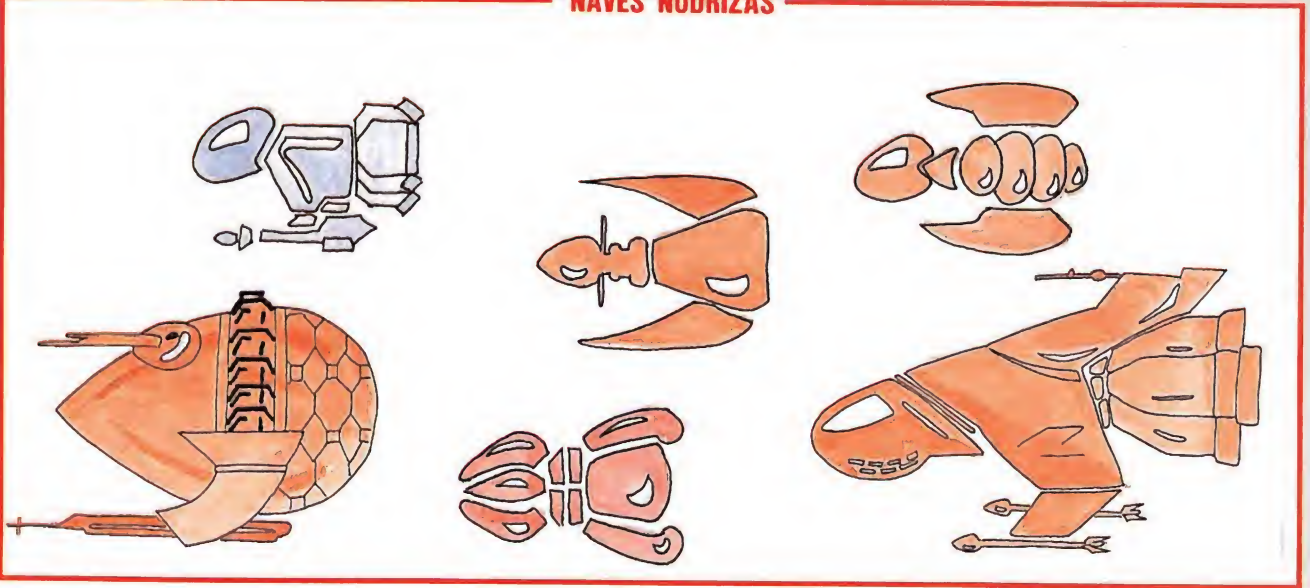
Misiles

Bombas

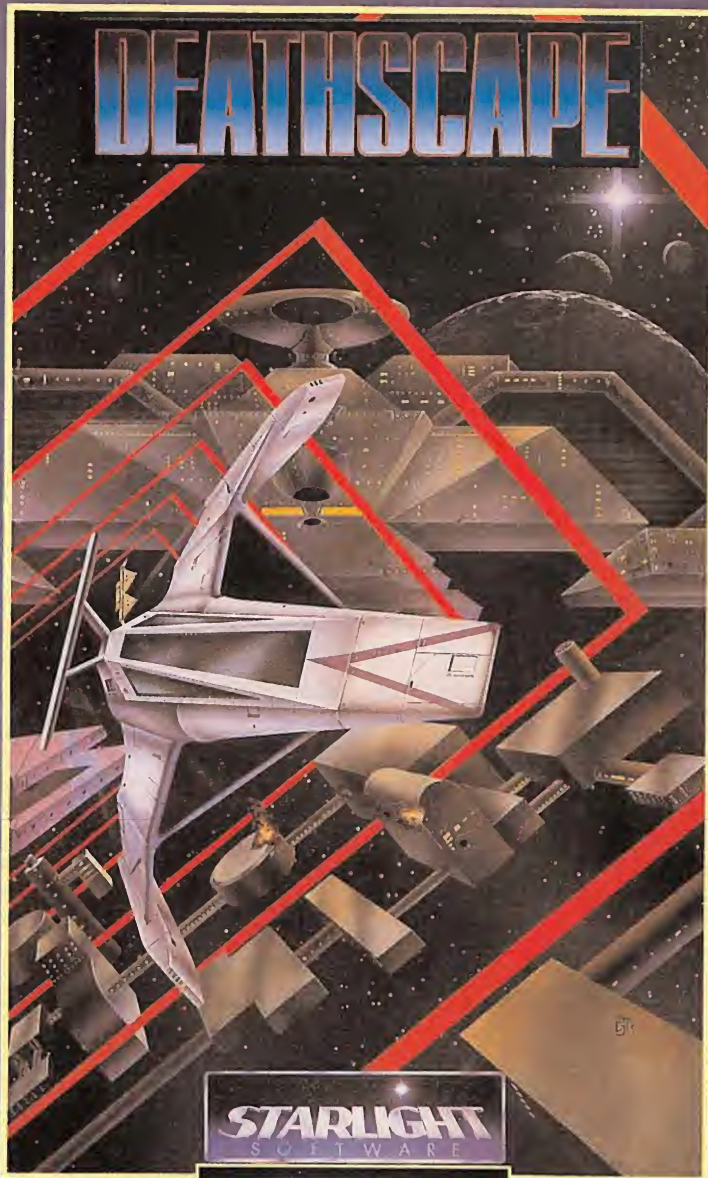
Extraláser

**Busca-
misiles**

NAVES NODRIZAS



DIVIERTETE POR TODO LO ALTO



Desde hace 200 años la Federación Solar y el Imperio Varg arreglan sus disputas en el "Foso de la Muerte". Cada parte presenta un luchador pero esta vez los VARG van a enviar cientos de naves. Tu eres el elegido para bajar al foso y destruirlos. Además debes conseguir el código que anula el escudo de protección de la nave insignia VARG, para destruirla. Un juego de velocidad y acción con gráficos en 3 dimensiones.

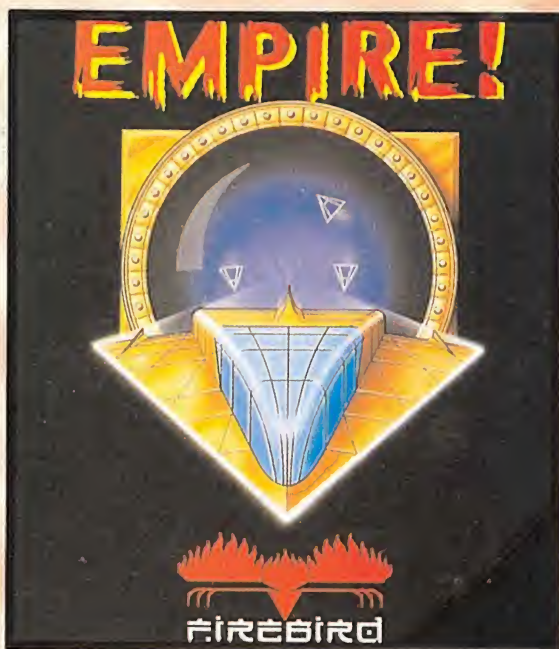


En el siglo 22, el universo libre está en peligro. Una brecha en el espacio-tiempo ha permitido que hordas de invasores penetren arrasando sistemas enteros. Para salvar el universo, debes encontrar las piezas del generador espacial que cierra la brecha. Pero ten cuidado, entre esas piezas y tu, hay cientos de naves enemigas. Este juego cuenta con un detallado movimiento en gráficos vectoriales de 3 dimensiones, y opción para 2 jugadores, dividiendo la pantalla, para combate interactivo.

P.V.P.: 1.500 pts.

NUEVA DIRECCION
DROSOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid
Teléfono 246 38 02

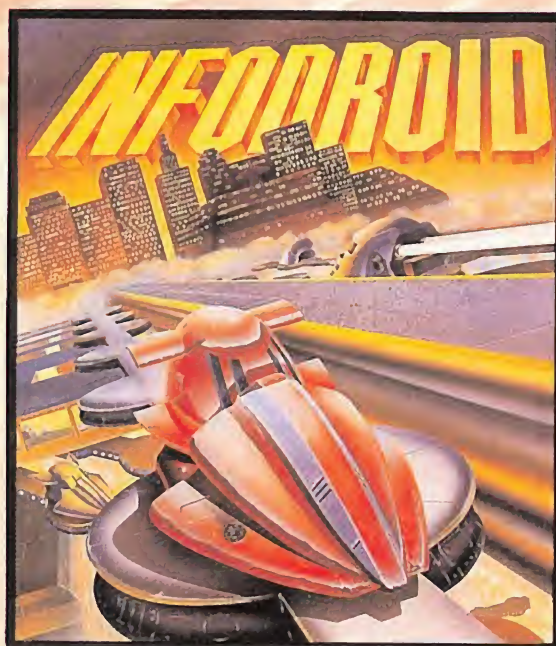
¡¡¡ABRIENDO A



EMPIRE

Tras docenas de misiones se convirtió en el mejor piloto espacial de todos los tiempos, y ganó un Imperio. Ahora tienes la oportunidad de convertirte en uno de aquellos aventureros espaciales que lo arriesgan todo en nombre de la conquista.

(C-64, Spectrum, Amstrad)



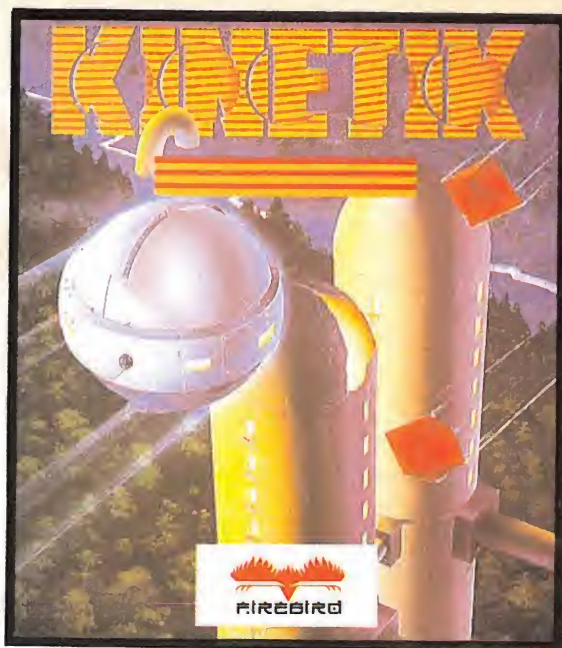
INFODROID

En las autopistas del futuro, el exceso de velocidad no representa delito.

¡Es la única manera de sobrevivir!

Estrategia y acción a toda velocidad y furia.

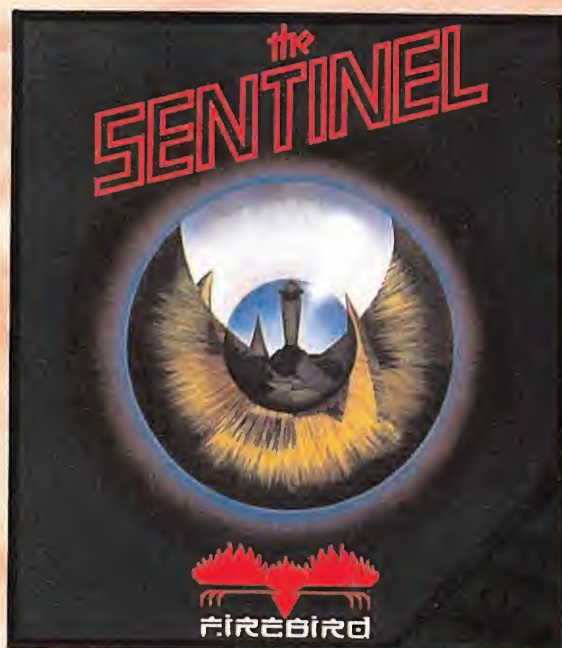
(C-64, Spectrum, Amstrad)



KINETIK

KINETIK es un mundo donde los movimientos resultan fallidos y las batallas ridículas, pero con la ayuda de tu hidronave esférica, puedes restablecer las leyes del equilibrio natural.

(C-64, Spectrum, Amstrad)



SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

(C-64, Spectrum, Amstrad)

FUEGO!!

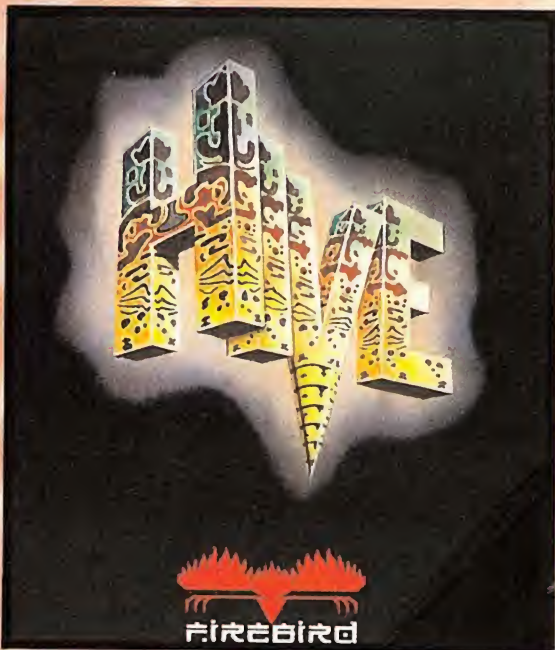
875



DRUID

Tú, el último de los Grandes Druidas debes destruir a los 4 Príncipes Demonios, que viven en profundos subterráneos. Allí te enfrentarás con múltiples peligros pero puedes encontrar hechizos para incrementar tu poder y... ¡Vencer!

(C-64, Spectrum, Amstrad)



HIVE

Pilota tu deslizador electromecánico por los subterráneos que forman el complejo Hive. Tu misión... destruir a la Reina.

(C-64, Spectrum, Amstrad)



NUEVA DIRECCION:
DRO SOFT, Francisco Remiro, 5 28028 MADRID
Teléf. 246 38 02

SPECTRUM

Luis Jorge GARCÍA

HYDROFOOL

Cuando Sweevo aceptó el reto de eliminar la suciedad de Deathbowl, el acuario planetario, jamás pensó que la tarea iba a permitirle convertirse en un experto de la fauna y la flora marina. En principio, tras examinar con detenimiento el aspecto del acuario, bastante desagradable por cierto, sólo encontró una solución que acabara de golpe con las bacterias: vaciar el acuario sacando los cuatro tapones principales. La lógica era aplastante, pero Sweevo era consciente que como medida de seguridad contra gacianos de profesión para poder sacar cada tapón necesitaba una combinación adecuada de objetos. Además debía enfrentarse a peligrosas corrientes

o remolinos, multitud de habitantes marinos y utilizar como medio de transporte burbujas acuáticas y controlar siempre el nivel de oxígeno.

El acuario se compone de seis plantas, cuatro de ellas tienen acceso directo desde el menú de opciones y a las otras dos se accede por medio de burbujas y remolinos.

Los enemigos

Todos pertenecen a la especie animal y entre sus aficiones destaca la búsqueda y captura de visitantes no deseados.

Ballenas. Pueden acabar con nuestra energía en poco tiempo ya que su movimiento es muy rápido. Si pasamos de largo a gran velocidad nos seguirán pero no nos causarán ningún daño.

Pirañas. Siempre van en grupo de dos y nos atacan en cuanto nos ven, matándonos en pocos segundos. Sólo hay una forma de evitarlas, si dejamos un hueso en una esquina se quedarán allí contemplándole voraces.

POKES

No necesitarás recoger oxígeno, nunca te hará falta; energía infinita: poke 25883,201.

No te molestará nadie. Con esta opción nunca podrás acabar el juego, pero podrás entrenarte; sin enemigos: poke 25098,201.

Pez lobo. Se asemeja bastante a la ballena pero es bastante más lento.

Caballitos de mar. Son inofensivos si no nos ponemos pesados. Si no les haces nada, ellos tampoco te lo harán a ti.

Calamar. No echan tinta, pero si te pillan te van a poner negro. Son bastante peligrosos.

Culebras marinas. Son muy cobardes, salen de la tierra en el momento más inoportuno, atontán-



donos y quitándonos energía. Aunque serán una pequeña ayuda, al golpearnos nos impulsarán hacia arriba, pudiendo aprovechar esta ventaja para salvar obstáculos en algunos casos.

Conchas, algas y demás. Si nos chocamos con ellas perderemos energía. Aunque con alguna habilidad podemos esquivarlas ya que no son inmóviles.

Aunque no te lo parezca, sin enemigos es imposible acabar el juego ya que algunos son guardianes que protegen puertas y debemos matarlos para poder pasar.





La historia de ésta y otras galaxias ha reservado siempre una página en blanco donde incorporar las hazañas de algún héroe ocasional. Sweevo está dispuesto a ocupar este lugar, aunque la forma de conseguirlo sea sustituir su tradicional ocupación de agente especial por la de líder de la asociación pro-limpieza de amas de casa galácticas.

Armas

Dispondrás de un gran arsenal, que te permitirá acabar casi con cualquier bicho.

Cachiporra. Nos permite tres disparos (como todas las armas), con ella podrás destruir a cualquier calamar que ose amenazarte con los tentáculos.

Arpón. Más claro el agua, imagínatelo... (matar a la ballena).

Tridente. Es el tridente de Neptuno, pero se le cayó un pincho y se compró otro, ahora te servirá a ti para acabar con el pez lobo.

Herradura. ¿Qué crees que pasaría, si a un caballito de mar se le pone una herradura?; pues está claro, le mandas al otro barrio.

Si usamos una de estas armas contra un ser marino al que no esté destinada, sólo conseguiremos hacerle retroceder. Por el camino encontraremos guardianes que custodian las puertas; si lo matamos la puerta se abrirá permitiéndonos pasar.

Los transportes gratuitos

Remolinos. Nos atraen con fuerza y nos transportan, si pasa-

mos por encima, a una planta inferior.

Burbujas. Igual que los remolinos, pero éstas nos transportan a una planta superior.

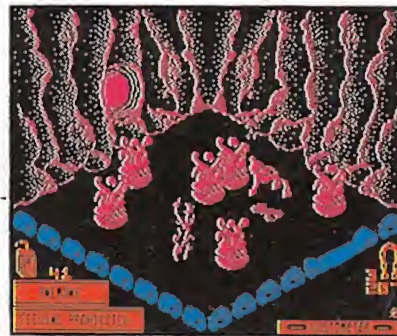
Llaves, cofres, huesos y cuarto de los tapones

Llaves. Al cogerlas nos da dos disparos, que nos permiten abrir los cofres para desvelar lo que encierran utilizándolo si es necesario. (En el mapa se indica su posición y contenido.)

Huesos. Como ya explicamos, sirven para alejar a las pirañas.

Los tapones. Debemos depositar en los cuartos de los tapones, los objetos que están dentro de los cubos. Éstos los depositaremos en un espacio libre. Cuando ya hayamos depositado los cuatro en un cuarto, el tapón desaparece y un remolino nos podrá conducir una planta más abajo. Nuestra misión nos exigirá destapar los cuatro tapones.

Los tapones están señalados en el programa. Para quitar los tapones de la segunda y sexta planta necesitamos dos esferas y dos bolsos. El de la quinta exige cuatro caracolas, mientras que en la tercera son dos botas, una lata y un cubo. Como no podemos llevar más de un objeto debemos dejarlos preparados en una habitación cercana a la pantalla donde se encuentra el tapón. También es aconsejable quitar los tapones por orden desde las plantas superiores a las inferiores.



LISTADO 1

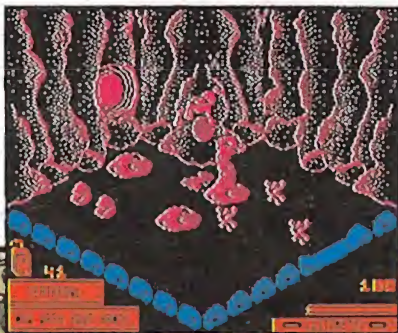
```

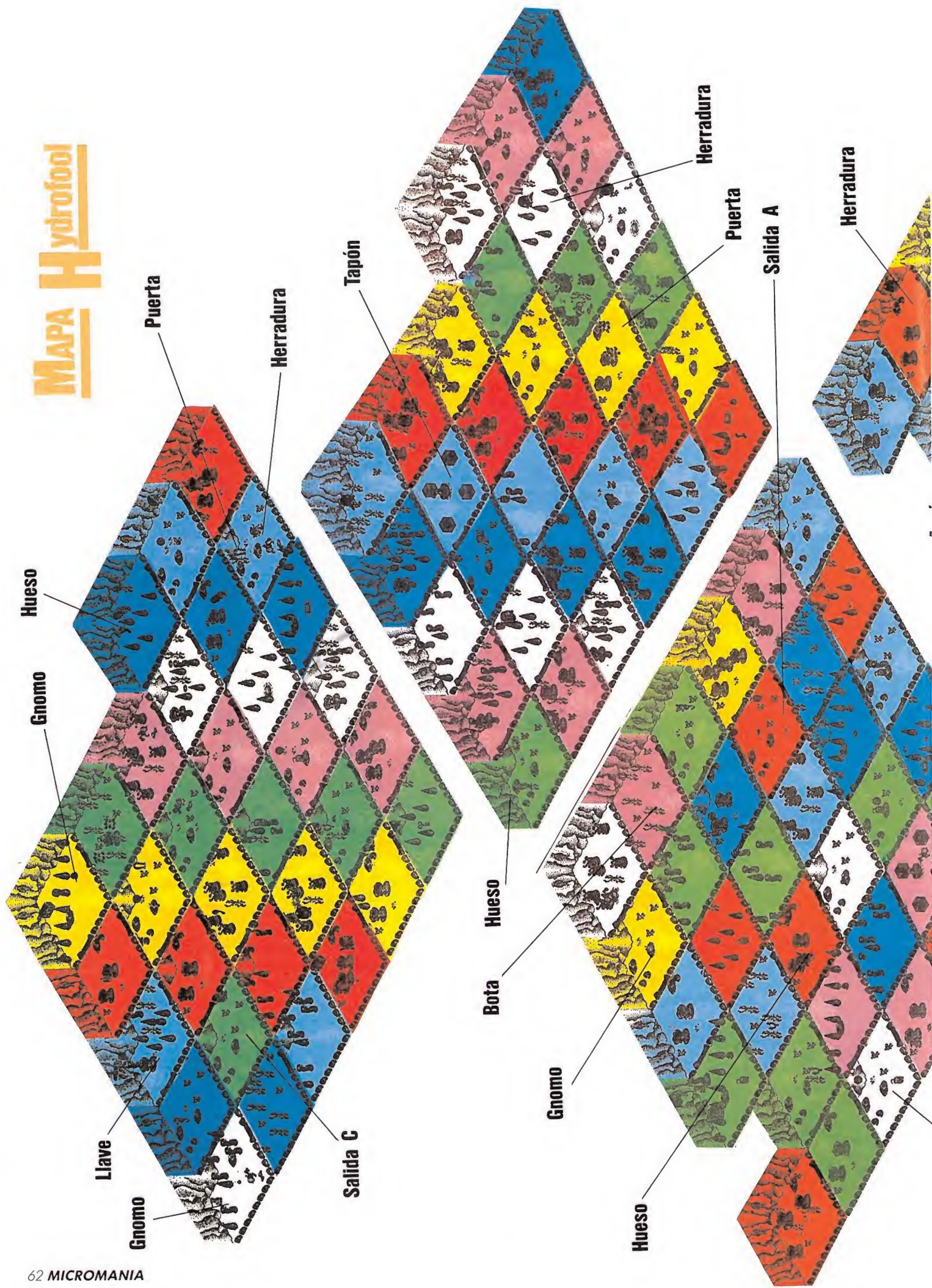
5 REM HYDROFOOL
10 REM JUAN RAMON LEON TORIBIO
30 CLEAR 40000: LOAD ""CODE 63
500,62
40 INPUT "ENERGIA INFINITA(S/N
)":A$
50 IF A$="N" OR A$="n" THEN PO
KE 63530,0
70 CLS : PRINT AT 15,3;"INTROD
UCE CINTA ORIGINAL."
80 PRINT AT 17,9;"PULSA PLAY"
90 RANDHIZEUSR 63500
100 SAVE "PART1" LINE 0: SAVE "
PART2"CODE 63500,60
  
```

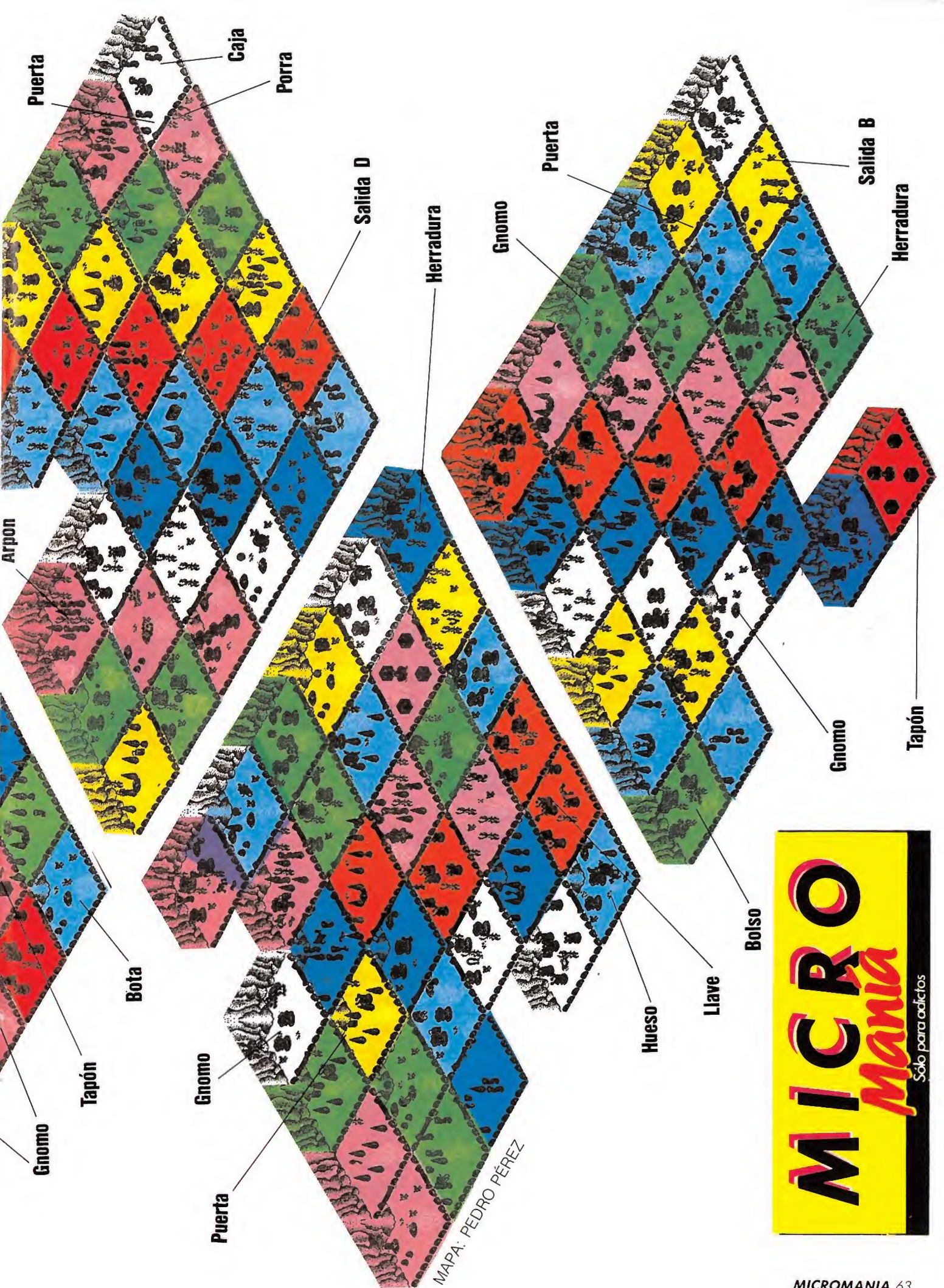
LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	31FFFFDD2100251100C0	1059
2	3E9937140815F33E0FD3	850
3	FEC0620530E93EC92103	1142
4	4A7721B6007721B40077	859
5	3E18210A00772170DD11	631
6	70F8018F07EDB0210BD0	1189
7	110BF8010C9DED88FD21	1153
8	3A5CED5631235EFBC3E0	1321
9	60000000000000000000	96

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 90





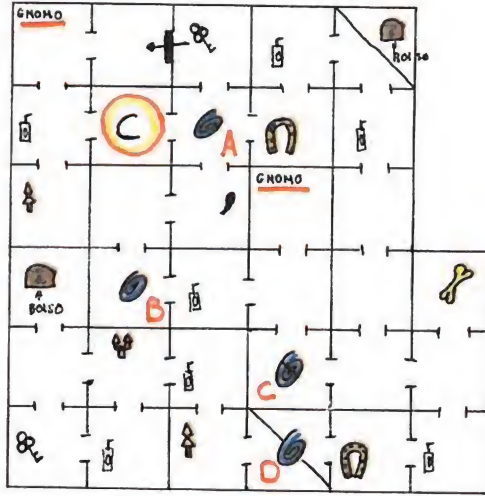


MAPA: PEDRO PÉREZ

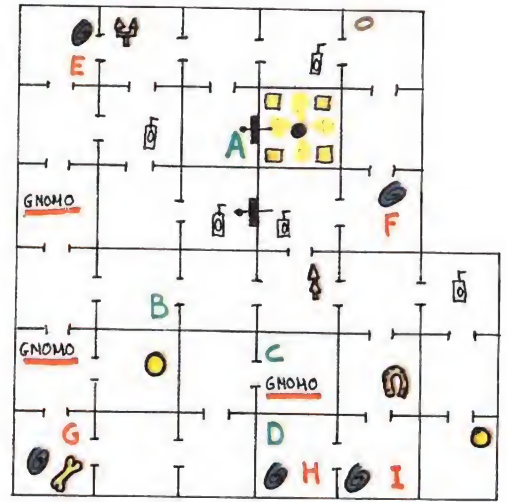
MICRO Mania

Sólo para adictos

PLANTA 1

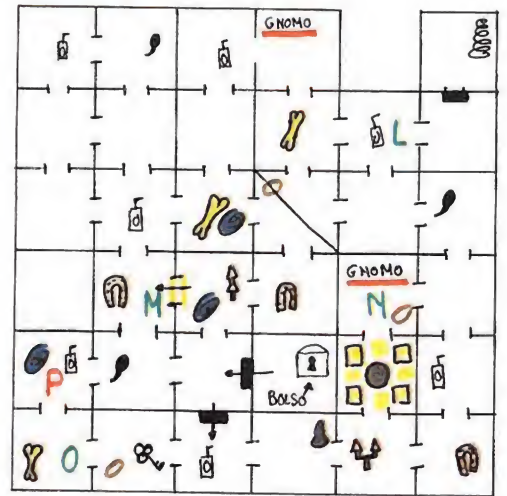


PLANTA 2



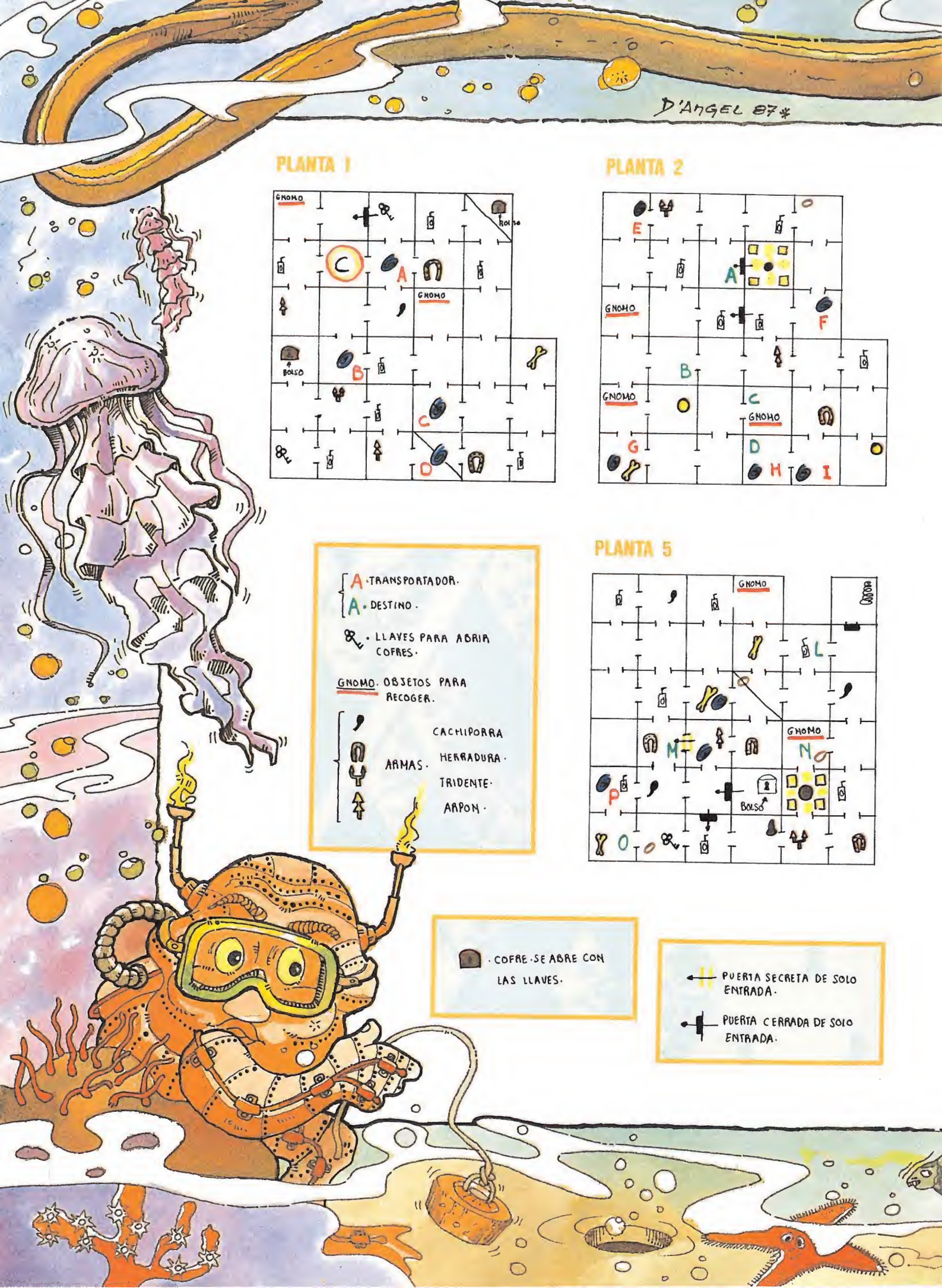
A - TRANSPORTADOR.
A - DESTINO.
 - LLAVES PARA ABRIR COFRES.
GNOMO - OBJETOS PARA RECOGER.
 CACHIPORRA
 ARMAS - HERRADURA - TRIDENTE - ARPON.

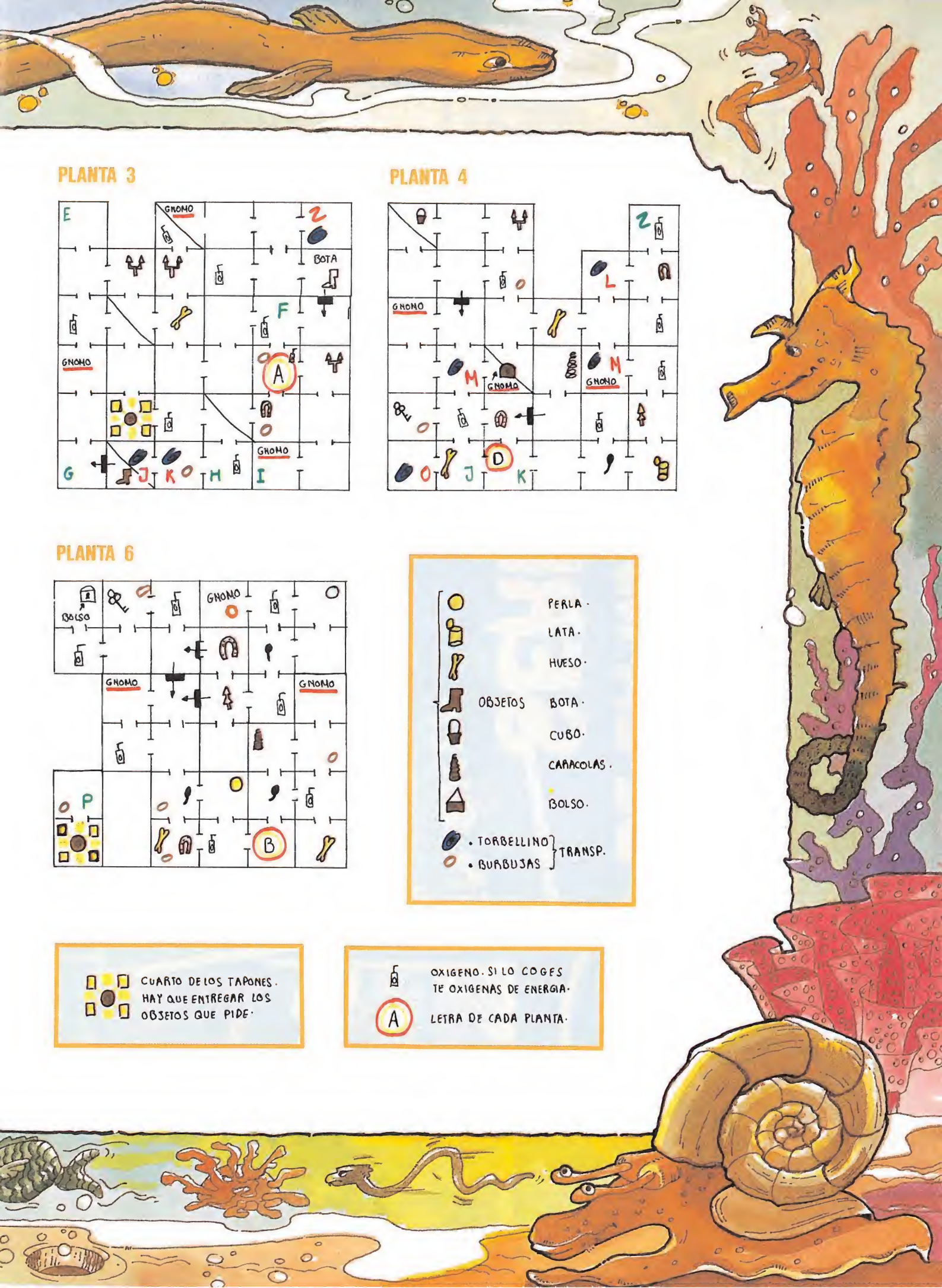
PLANTA 5



- COFRE - SE ABRE CON LAS LLAVES.

PUERTA SECRETA DE SOLO ENTRADA.
 PUERTA CERRADA DE SOLO ENTRADA.





PLANTA 3

Grid for PLANTA 3. The grid contains various icons and letters. A red circle highlights the letter 'A' in the 4th row, 6th column. Other letters include 'E', 'Z', 'BOTA', 'F', 'GNOMO', 'G', 'J', 'K', 'O', 'H', 'I'.

PLANTA 4

Grid for PLANTA 4. The grid contains various icons and letters. A red circle highlights the letter 'D' in the 5th row, 6th column. Other letters include 'Z', 'L', 'M', 'GNOMO', 'O', 'J', 'K'.

PLANTA 6

Grid for PLANTA 6. The grid contains various icons and letters. A red circle highlights the letter 'B' in the 4th row, 6th column. Other letters include 'P', 'GNOMO', 'BOLSO'.

Legend for icons:

- PERLA - (Pearl icon)
- LATA - (Can icon)
- HUESO - (Bone icon)
- OBJETOS - (Shoes icon)
- BOTA - (Shoe icon)
- CUBO - (Cube icon)
- CARACOLAS - (Snail icon)
- BOLSO - (Bag icon)
- TORBELLINO - (Whirlpool icon)
- BURBUJAS - (Bubbles icon)

TRANSP. (Transparency indicator)

Legend for tapones (corks):

- CUARTO DE LOS TAPONES. HAY QUE ENTREGAR LOS OBJETOS QUE PIDE.

Legend for oxygen:

- OXIGENO. SI LO COGES TE OXIGENAS DE ENERGIA.
- LETRA DE CADA PLANTA.



LLEGA A ESPAÑA DE LA MANO DE SERMA



¡LLEGA LA SERIE MAS ESPERADA! Sólo SERMA podía ofrecerte en España. La mayor variedad de juegos con mejor gráficos. Disponibilidad de todo es su precio: sólo 550 ptas. Disfruta de todo en su precio: Commodore, Amstrad y mejor para Spectrum MSX II).

Con Codemasters encontrarás aventuras de todo tipo: podrás recorrer con tu bici los más difíciles circuitos de pruebas (BMX SIMULATOR), jugar al billar con los grandes maestros derrotarlos (SNOOKER), disfrutar de la Fórmula 1 enfrentandote a los ases de la Tierra de todo tipo de invasiones (CREATIONS), incluso diseñando tus propios enemigos... (MR. ANGRY), espíar la vida de las famosas y escapar de las iras de sus maridos (DRACULA), entrar en el mismísimo santuario de Drácula (VAMPIRE), rescatar a tu amada, convirtiéndote en un héroe de novela (SUPER ROBIN HOOD), realizar una carrera contra el planeta para evitar la destrucción del planeta (TE-RA COGNITA).

SOLO SERMA Y CODEMASTERS TE LO PODIAN OFRECER

TERRA COGNITA
SNOOKER
GHOST HUNTER
SUPER ROBIN HOOD
TRANSMUTER
WHITE HEAT
STAR RUNNER
BRAINACHE
BMX SIMULATOR

COMMODORE
VAMPIRE
BMX SIMULATOR
TERRA COGNITA
RED MAX
CREATIONS
MR. ANGRY
ARMOURDILLO

AMSTRAD
VAMPIRE
TERRA COGNITA
SNOOKER

GHOST HUNTER
SUPER ROBIN HOOD
GRAND PRIX
BMX SIMULATOR

MSX
VAMPIRE
BMX SIMULATOR
SNOOKER

¿POR QUE VAS A PAGAR MAS?

550 ptas.
incluido IVA

MSX
MSX compatible



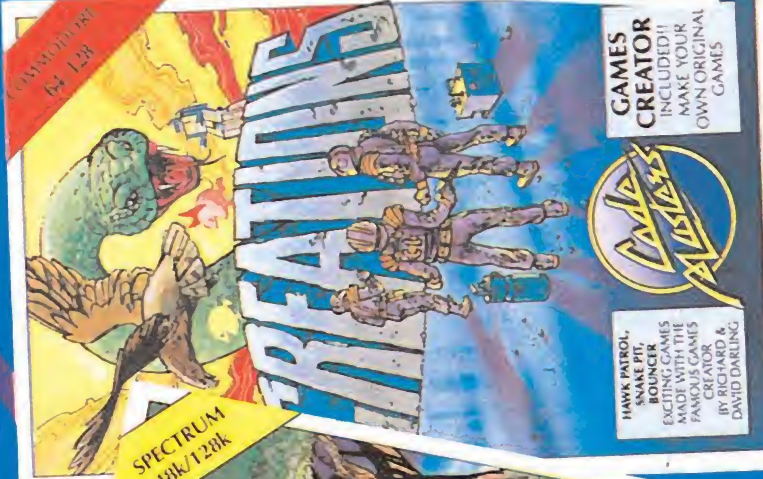
Super
ROBIN HOOD

SPECTRUM
48/ +2



BY
MARK BALDOCK

COMMODORE
64 128



SPECTRUM
48K/128K

**GAMES
CREATOR**
INCLUDED!!
MAKE YOUR
OWN ORIGINAL
GAMES



AMSTRAD
64 128



— BY
STEPHEN CURTIS
C&C CONVERSION
BY MARTIN STATION

FAST LOADER

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A
KONAMI SHOP, FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID.

TITULO:
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCION:
POBLACION:
FORMA DE PAGO: POR TALON BANCARIO (mas gastos de envio)

SISTEMA:
COD. POSTAL:
PROVINCIA:



**SPECTRUM
AMSTRAD**



Ahora estabas solo con tu fusil. Y estabas dentro. No querías reconocerlo, pero un ligero escalofrío te subía por la espina dorsal. Eras un especialista en golpes de mano, pero estabas nervioso. ¿Quién podría reprochartelo?: ESTABAS EN EL NIDO DEL ÁGUILA.

Into the eagle's nest

FERNANDO HERRERA

El Nido del Águila era la fortaleza enemiga mejor protegida de todas. Por ello, tres compañeros tuyos habían sido enviados a destruirla. Por desgracia, tan sólo habían conseguido colocar los detonadores, sin activarlos; habían sido capturados por el enemigo. Estaban encerrados en la fortaleza. Con la finalidad de terminar su tarea, tu habías sido introducido en el castillo, con tu fusil.

Objetivo del juego

En este juego puedes elegir una de las cuatro misiones ofrecidas. La primera consiste en activar los detonadores distribuidos por tus predecesores; las restantes tienen como objetivo la liberación de tus compañeros, uno en cada misión. Si eliges la número cuatro deberás cumplir las tres restantes para llevar a cabo el juego.

Según la misión que elijas, deberás recorrer más o menos partes del castillo. En general, en todas deberás volver a la habitación de partida, si bien en las tres últimas lo deberás hacer acompañado por el soldado rescatado. Esto significa que debes dejarlo atrás.

Distribución de la fortaleza

El Nido del Águila se halla dividido en seis pisos («First...Sisth

Floor»), la planta baja («Ground Floor») y el sótano («Basement»).

En los ocho niveles, los accesos a los pisos adyacentes están colocados en el mismo sitio: esquina superior derecha e inferior izquierda de la planta.

En cada planta hay numerosas habitaciones, algunas de las cuales están separadas por puertas. Éstas son de dos tipos:

— Amarillas: se pueden destruir mediante un simple disparo.

— Azules: necesitan de una llave para permitir el paso.

Es importante señalar que, cuando cambias de nivel, todas las puertas se cierran repentinamente, aunque estuvieran previamente abiertas por ti. Cuidado con esto, pues te puedes llevar la desagradable sorpresa de quedarte encerrado en un cambio de piso.

Objetos

Distribuidos a lo largo y ancho de la fortaleza se encuentran algunos objetos que podrás tomar simplemente pasando por encima de ellos.

— Cajas de munición: su utilidad es obvia. Como sólo posees 99 balas y para cada enemigo necesitas una, se gastarán, pudiendo aprovisionarte de ellas con este objeto. Ten en cuenta que el máximo de balas que puedes llevar es de 99. Cada caja te provee con 15 proyectiles.

— Botiquines: te curan de todos los «Hits» que hayas sufrido. Cuando el número de «Hits» alcanza los 30 la partida termina.

— Comidas: al comerlas, 10 de tus «Hits» desaparecerán.

— Cuadros: son tesoros que incrementan tus puntos.

— Pendientes: también son tesoros.

— Vasos: lo mismo que los dos anteriores.

— Llaves: probablemente sirven para abrir puertas.

Todos estos objetos se desintegran si reciben una bala.

Los objetos que enumero a continuación no se pueden coger, pero intervienen en el desarrollo del juego:

— Barriles: entorpecen el camino, pero pueden ser destruidos con dos disparos.

— Cajas «sorpresa»: al dispararlas mostrarán su contenido que puede ser dinamita, joyas o nada en absoluto. Si son joyas, tómalas y tu puntuación se incrementará.

— Cajas de dinamita: si las disparas, se producirá un estallido, como resultado del cual alguien finalizará sus días. ¿Sabes quién?

Personajes

Pronto notarás que no estás solo en la fortaleza. Numerosos soldados

azules te acompañan. Los puedes matar con un disparo en el nivel fácil («Easy») o con dos en el difícil («Hard»). Si te tocan, tu marcador de «Hits» comenzará a subir.

Aparte de estos enemigos móviles, podrás ver una serie de personas sentadas en las mesas realizando diversas tareas. También las puedes matar, pero será puro sadismo, ya que no te dan puntos. Lo único que consigues es perder una bala.

Otros personajes de excepción son los prisioneros, que van vestidos como tú, pero se mueven mucho más lentamente. Te siguen los pasos, por lo que a veces te obstaculizarán en el movimiento para huir o matar a algún enemigo. Si les disparas te dejarán en paz durante unos instantes. Por otro lado, tienen la ventaja de no verse afectados por el enemigo, por lo que, colocártelo a la espalda te asegurará la defensa de tan delicada parte.

Las misiones

Como ya se ha dicho, la segunda, tercera y cuarta misiones consisten en liberar a tus compañeros y llevarlos a salvo al punto de partida. El prisionero de la segunda misión está en el sexto piso; el de la tercera, en el cuarto. El correspondiente a la cuarta misión está un poco más cerca.

La primera misión es la más larga. Debes activar los ocho detonadores (uno por planta) que tus compañeros colocaron. La activación se lleva a cabo por medio de un disparo. Una vez estén todos activados habrás de retornar a la salida.

Consejos prácticos

— No dispares a tontas y a locas. Podría ocurrir que dieras a un objeto o, peor aún, a una caja de dinamita. Ten en cuenta que los puedes dar aunque no lo veas en la pantalla. Dispara sólo cuando tengas un enemigo delante. Así, además, ahorrarás munición.

— Al volver a entrar a un nivel, todas las puertas se cerrarán. Se repondrán también las cajas de munición y las llaves. Pero no ocurrirá lo mismo con botiquines, comidas y tesoros; es recomendable, por tanto, no coger comida y botiquines a menos que sea imperioso. Los citados objetos no se repondrán tampoco

cuando termines una misión y pases a la siguiente.

— Lleva siempre un cierto número de llaves para evitar posibles encerronas. Coge todas las que puedas y veas si llevas menos de tres.

— Mucho cuidado con los disparos en las habitaciones con detonadores: están repletas de cajas de dinamita.

— En el quinto piso hay poca munición. Procura entrar bien provisto y no dilapides las valiosas balas.

— No te acerques al enemigo y procura abatirle desde lejos. Éste te seguirá por líneas verticales y horizontales, por lo que puedes anticiparte a sus movimientos y acabar con él antes de que se acerque.

— Apóstate en las rendijas y acaba con los soldados de las cercanías antes de avanzar. Date cuenta que el protagonista apunta el fusil por su derecha y aprovecha al máximo este hecho: algunas veces no podrás entrar en la habitación y sí matar a sus ocupantes, para luego entrar por otro sitio o bien quitar los barriles.

Epílogo

Lo habías conseguido. Cuando llegaste acompañado por los tres prisioneros, nadie daba crédito a sus ojos. Poco después se oía un estallido y todos te felicitaban. Había sido un trabajo genial. Entonces apareció el general con el traje ennegrecido y chamuscado, bramando algo sobre sabotaje y liberación de prisioneros de guerra. Todas las fortalezas son iguales... ¿Quién no ha cometido nunca un error? Enrojécete...

SPECTRUM

```

10 REM JOSE G.U. LUIS J.G.
20 REM CAR INTO THE EAGLES
30 CLEAR 54999
40 FOR N=23296 TO 23328: READ
A: POKE N,A: NEXT N
50 DATA 33,192,93,17,0,128,1,0
,128,237,176,62,0,50,8,156,50,17
6,160,50,64,158,50,32,143
60 DATA 62,201,50,170,160,195,
0,128
70 INPUT "SIN EXPLOSIONES (S/N)
":AS: IF A$="n" THEN POKE 6550
4,0
80 INPUT "INMUNE (S/N)":AS: I
F A$="n" THEN POKE 65507,0
90 INPUT "LLAVES INFINITAS (S/
N)":AS: IF A$="n" THEN POKE 655
10,0
100 INPUT "MUNICION INFINITA (S
/N)":AS: IF A$="n" THEN POKE 65
513,0
110 INPUT "ENEMIGOS INMOVILES (
S/N)":AS: IF A$="n" THEN POKE 6
5518,0
120 INPUT "ESTA TODO CORRECTO (
S/N)":AS: IF A$="n" THEN RUN 99
99
125 PRINT #1;TAB 5;"PON LA CINT
A ORIGINAL":LOAD "CODE":POKE
58391,0:POKE 58392,91
130 POKE 58694,192:POKE 58695,
93:CLS:RANDOMIZE USR 58368
140 SAVE "CAREALES" LINE 10
    
```

AMSTRAD

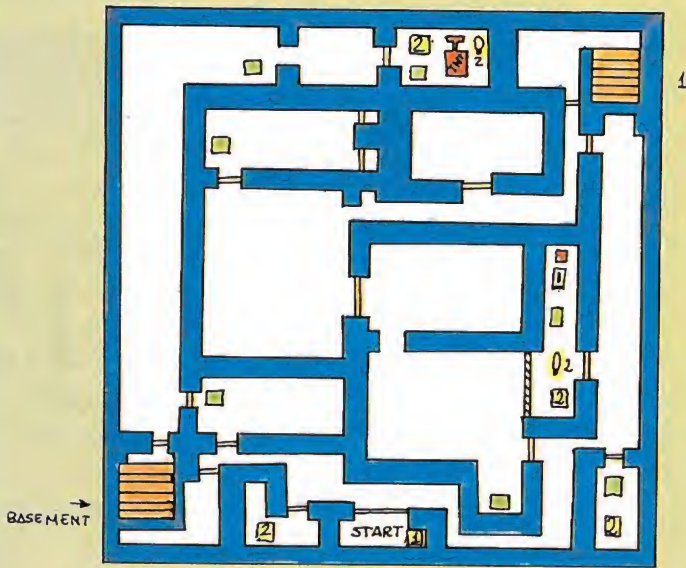
```

40 REM
50 MEMORY &3FFF:LOAD""
60 po=0:MODE 1:INPUT"Vida infinita (S/N)
":AS:IF UPPER$(AS)=$S" THEN po=1
70 INPUT"Enemigos Inmoviles (S/N)
":IF UPPER$(AS)=$S" THEN po=2
80 INPUT"Balas infinitas (S/N)
":UPPER$(AS)=$S" THEN po=4
90 POKE 0,po
100 FOR I=&A000 TO &A077:READ AS:POKE I,
VAL("&"+AS):NEXT
110 FOR I=&B000 TO &B2E:READ AS:POKE I,
VAL("&"+AS):NEXT
120 CALL &A000
130 DATA DD,21,5C,A0,CD,49,A0,21,2A,80,D
D,5E,0,DD,23,DD,56,0,DD,23,7A,FE,FF,28,1
1,B7,28,1A,DD,E5,D5,CD,44,A0,CD,49,A0,E1
,DD,E1,18,E0,DD,6E,0,DD,23,DD,66,0,DD,23
,18,D4,3E,C3,21,0,BF,32,11,44,22,12,44,C
3,F5,41,3E,C9,12,E5,C9,21,0,40,11,0,80,1
,0,10,ED,B0,AF
140 DATA 32,CB,80,32,CC,80,C9,3D,80,5C,8
0,BD,80,FF,80,1D,81,53,81,82,81,FF,FF,8F
,81,DO,81,FF,FF,DC,81,E2,81,0,0
150 DATA 3A,0,0,4F,AF,CB,41,28,9,32,AD,8
,32,AE,8,32,AF,8,CB,49,28,9,32,CB,8,32,C
F,8,32,DD,8,CB,51,28,9,32,91,A,32,92,A,3
2,93,A,C3,0,1
    
```

```

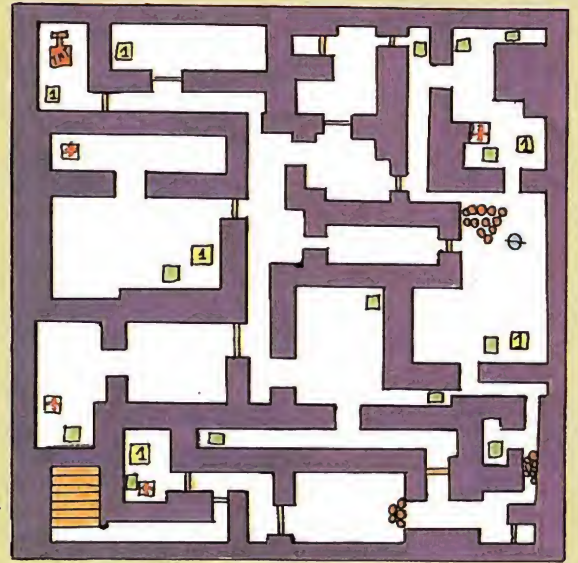
Vida : POKE &8AD,0
        POKE &8AE,0
        POKE &8AF,0
Enemigos inmoviles : POKE &8CE,0
                        POKE &8CF,0
                        POKE &8D0,0
Balas : POKE &A91,0
        POKE &A92,0
        POKE &A93,0
    
```



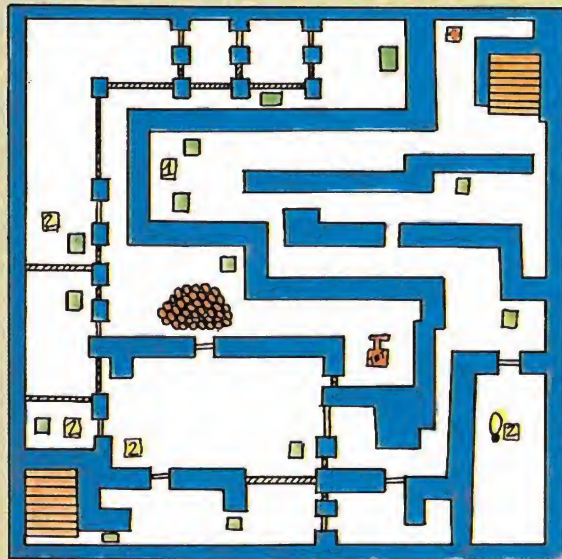


SOTANO

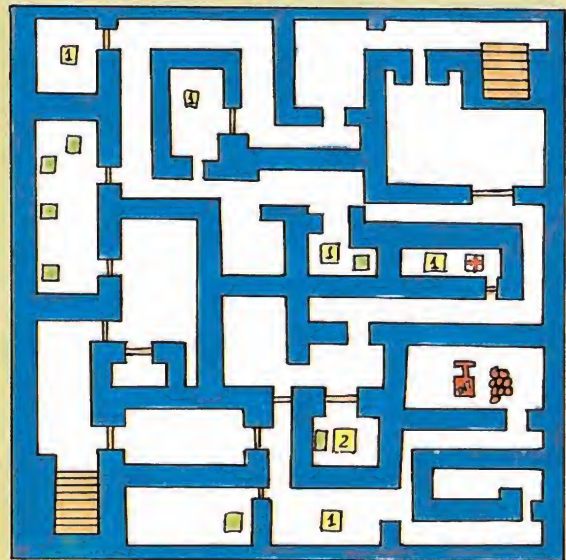
- Munición
- Llaves
- Puertas
- utilizar llaves



PLANTA BAJA

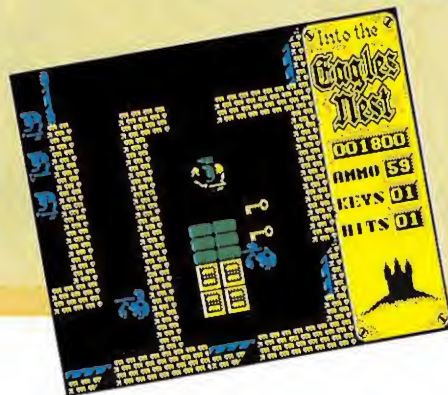


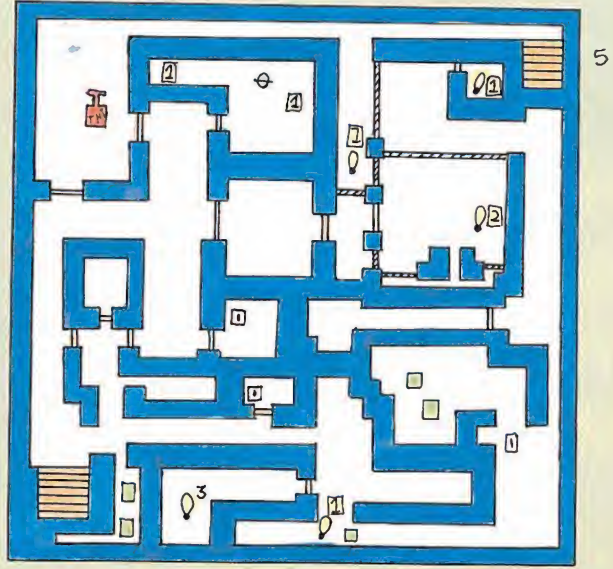
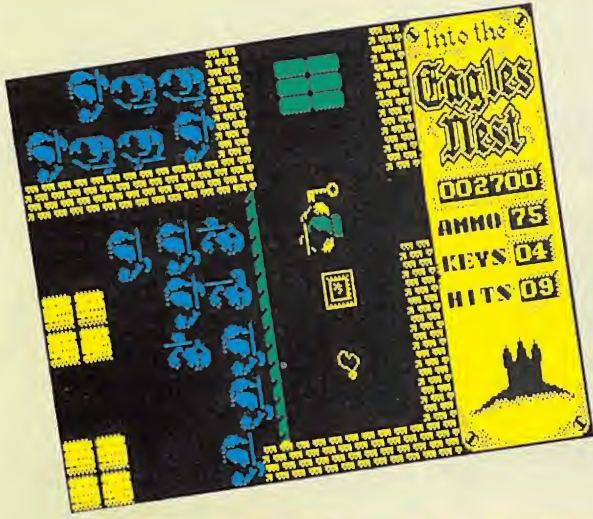
PRIMER PISO



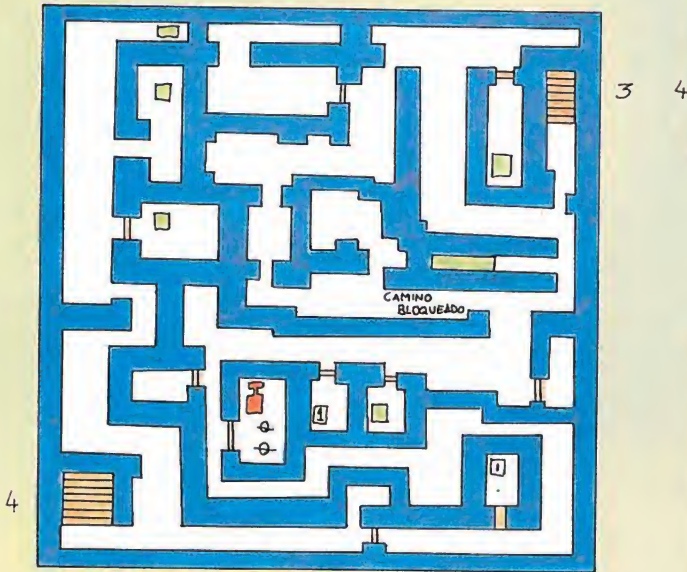
SEGUNDO PISO

- Barriles (dispararlos)
- Pendientes
- Cuadros
- Alambradas
- Detonador
- Botiquín
- Vaso

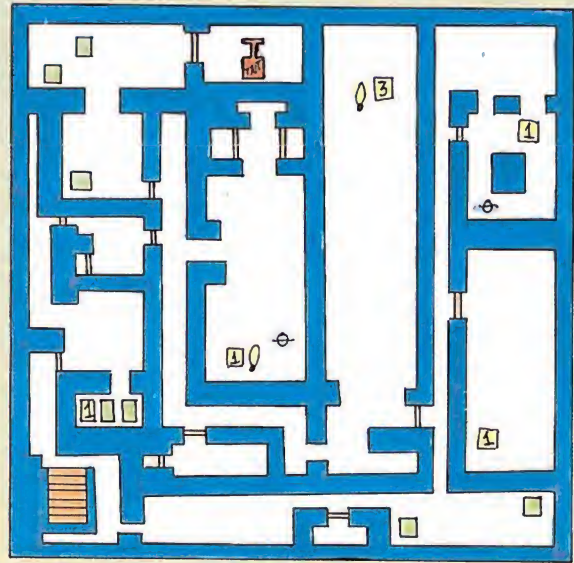




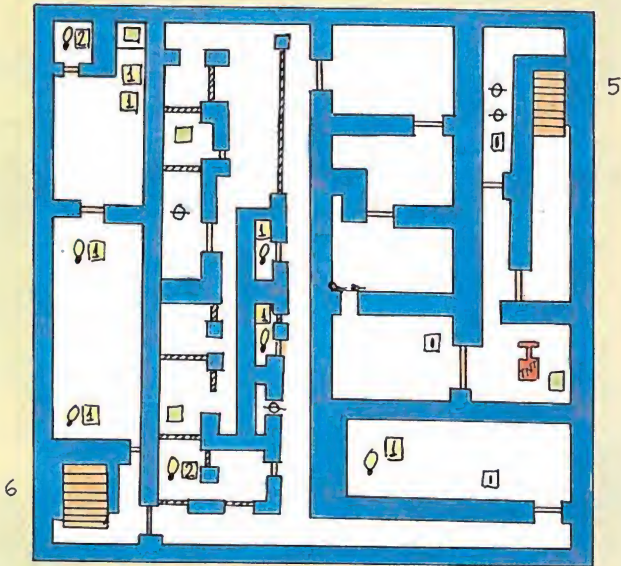
CUARTO PISO



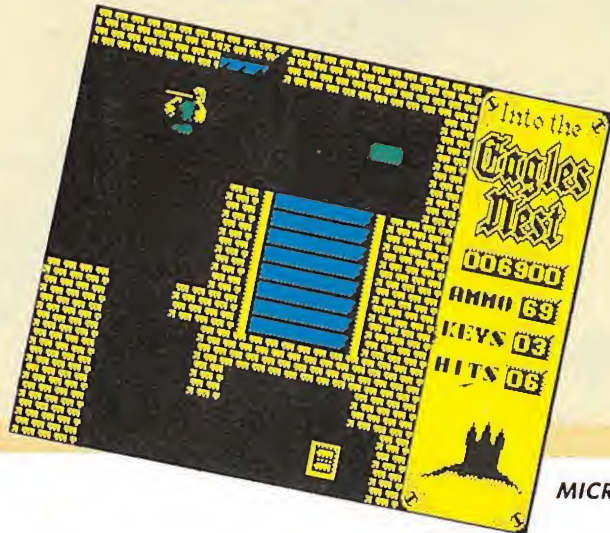
TERCER PISO



SEXTO PISO



QUINTO PISO



STARGLIDER

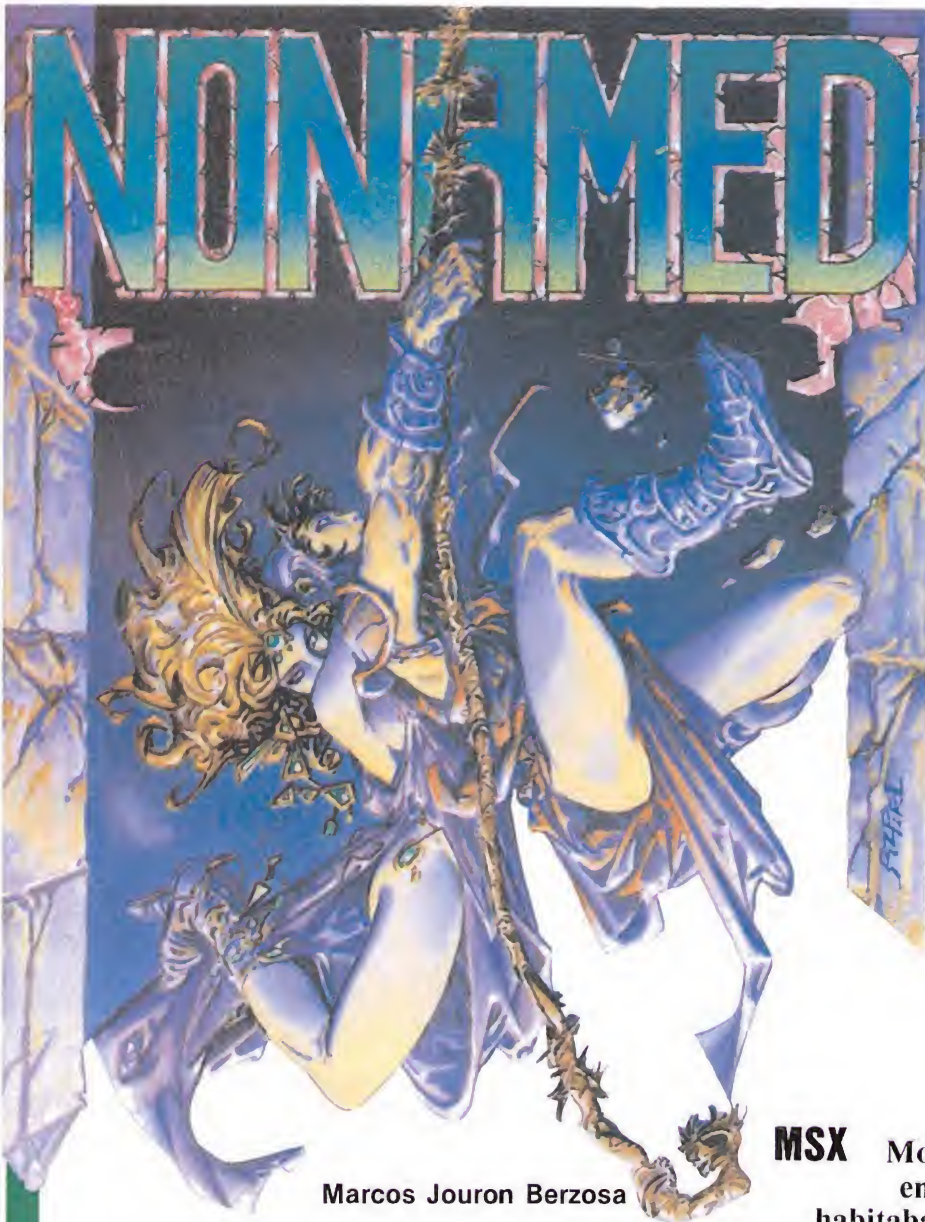
El primer juego que ha pasado del ordenador a las máquinas de la calle.



Spectrum 48k.Spectrum 128k.
Commodore 64/128k.Commodore AMIGA.
Amstrad 464/664/6128.
MSX 64k.
IBM PC y compatibles.
Atari ST.

NUEVA DIRECCION
DROSOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid
Telefono 246 38 02





Marcos Jouron Berzosa

MSX Monstruos, aves salvajes, armas encantadas y terribles dragones habitaban el castillo de NONAMED.

La leyenda cuenta que fueron muchos los valientes caballeros que emprendieron la peligrosa aventura de penetrar entre sus muros, pero también hace referencia al hecho singular de que ninguno de ellos volvió a salir jamás.

La primera tarea que debemos realizar, es la de limpiar la mansión de las calaveras, que se encuentran desperdigadas por todas partes. Hay algunas, las que se encuentran en las pantallas inferiores, a las que sólo podemos acceder bebiendo agua de la fuente. Una vez que hayamos dejado todo limpio, debemos dirigirnos hacia la pantalla en la que se encuentra el mago, el cual nos dará un hechizo, que usaremos en la pantalla del dragón para que éste desaparezca de la pantalla. Cogemos la llave que cae del techo, y nos dirigimos hacia la pantalla en la que comenzamos el juego. Una vez allí, golpearemos certeramente el jarrón que encontraremos y nos introduciremos en él, finalizando así nuestra tarea.



```

10 'POK H.J.B
20 SCREEN=KEYOFF:COLOR,1,1:POKE&HFCAB
,1:CLEAR10,36000!
30 FORN=&HF00TO&HF00D:READA$:A=VAL("&
H"+A$):POKEN,A:S=S+A:NEXT:IFS(<)1738THE
NPRINT"ERROR EN DATAS":END
40 A$="VIDAS INFINITAS (S/N)":F=21:60S
UB130:GOSUB140:V=P:P=0
50 A$="INMUNE A TODO, MENOS DRAGON (S/N
)":F=19:GOSUB130:GOSUB140:I=P
60 A$="CALAVERAS A RECOGER (1-20)":F=
17:GOSUB130:GOSUB160
70 CLS:LOCATE7,10:PRINT"INTRODUCE EL O
RIGINAL":FORN=1TO900:NEXT:SCREEN2:BL0A
D"CAS":,R
80 BLOAD"CAS":,IFV=1THENPOKE&HAF81,0
90 DEFUSR=&H9BDC:A=USR(A)
100 BLOAD"CAS":, &HB30
110 IFI=1THENFORN=&H9B60TO&H9B66:POKEN
,0:NEXT
120 POKE&H9C20,A:DEFUSR=&HF000:A=USR(A
)
130 FORN=8TOF:LOCATE0,N:PRINTA$:LOCATE
0,N:PRINTSPC(LEN(A$)):NEXTN:LOCATE0,N:
PRINTA$:RETURN
140 LOCATELEN(A$)+1,N:B$=INPUT$(1):PRI
NTB$:IFB$="S"THENP=1:RETURN
150:RETURN
160 C=0:LOCATELEN(A$)+C,N:PRINT"
170 LOCATELEN(A$)+C,N:B$=INPUT$(1):PRI
NTB$:IFASC(B$)=13THENGOTO190
180 P$=P$+B$:C=C+1:GOTO170
190 A=VAL(P$):IFA<10RA)20THENP$="":GOT
0160
200 RETURN
210 DATA 21,0,90,11,00,84,1,A6,59,ED,8
0,C3,00,84
    
```

```

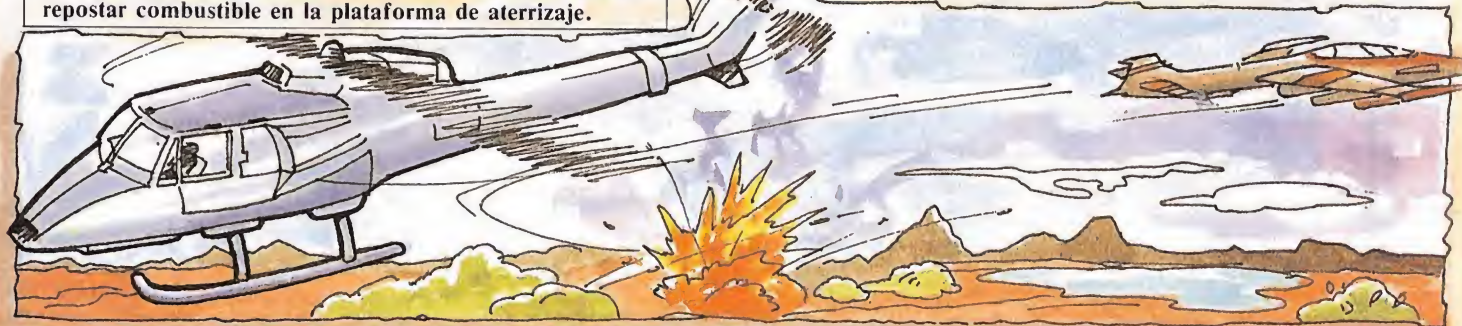
POKE &H9030,0:
POKE &H9031,0:
POKE &H9032,0:
POKE &H9033,0: Inmune a
todo, menos al dragón
POKE &H9034,0:
POKE &H9035,0:
POKE &H9036,0:

POKE &H90F0,N: N, calaveras
a coger
POKE &HAF81,0: Vidas infinitas
    
```



Atravesamos la segunda zona de defensa enemiga. Podemos repostar combustible en la plataforma de aterrizaje.

Con nuestro super vehículo trataremos de llegar al final del p... nos atacan desde helicópteros y camiones blindados.

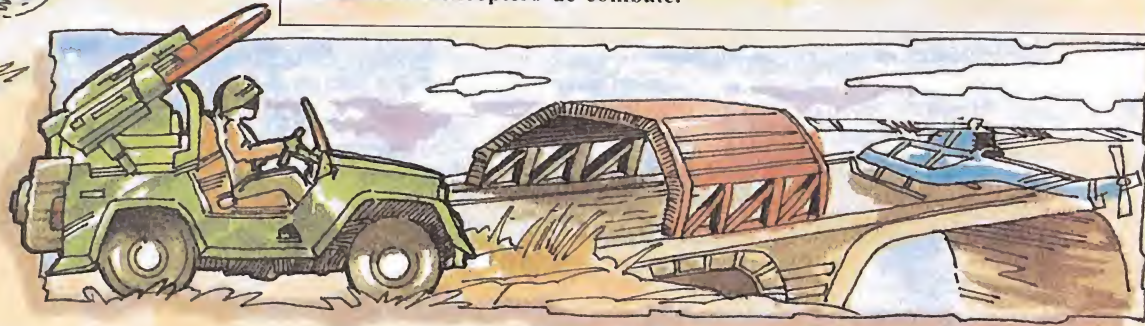
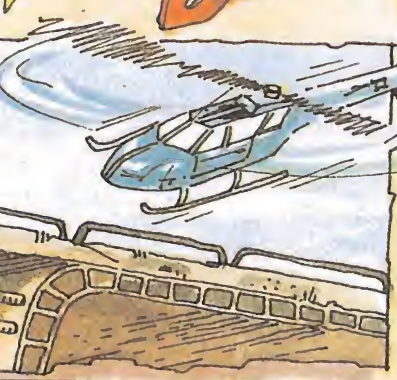


La árida zona del campo enemigo se encuentra defendida por ametralladoras ocultas en unos nidos de pájaros, mientras los cazas siguen pululando por el cielo.





Al llegar al final del puente, dejamos nuestro lento jeep sustituyéndolo por un sofisticado helicóptero de combate.



ente, evitando a los enemigos que

Tras repostar volamos sobre el mar hasta llegar al siguiente helipuerto, evitando los ataques de submarinos y cazas.



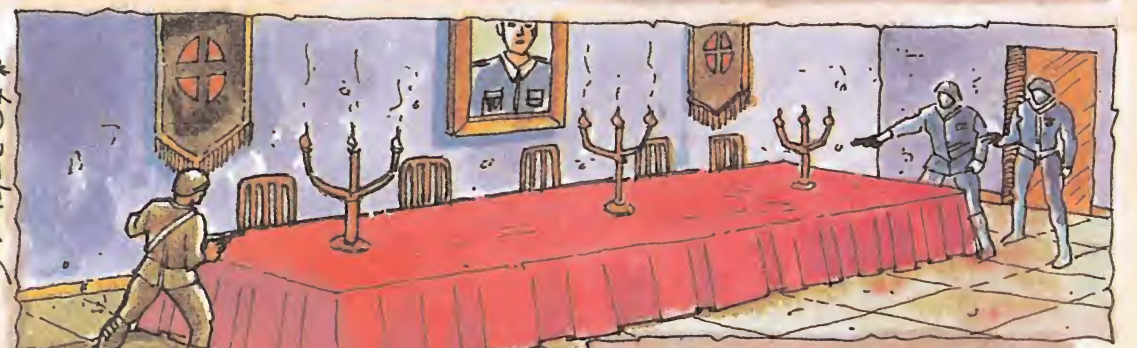
Saltando de piedra en piedra llegaremos hasta la valla que protege la fortaleza del dictador.



Han detectado nuestra presencia. Tras unos minutos de dura batalla divisaremos la entrada.



D'ANGEL 07*



La mansión es un intrincado laberinto. El juego terminará cuando llegemos a la caja fuerte.

FASE 1



FASE 2



FASE 3



FASE 4



FASE 5



FASE 6



COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR ARMY MOVES (I Y II)
12 REM *** POR F. VERDU
15 INPUT "PARTE 1 " : PART 2 " : GOTO 20
17 GOTO 20
20 FORT=0:134 READA POKE272+T,A S=S+A NEXT
22 IF SC:14675 THEN PRINT "ERROR EN DATAS (100-160) ..." STOP
30 INPUT "MIDAS INFINITAS (S/N) " : V# IF V#="" THEN 35
32 POKE319,44 POKE324,44 POKE329,44 POKE334,44 POKE339,44
35 INPUT "MINMUNE A BOMBAS (S/N) " : B# IF B#="" THEN 40
37 POKE342,44 POKE345,44 POKE348,44 POKE351,44
40 INPUT "MILES0 EN CHOQUES CON AVIONES (S/N) " : A# IF A#="" THEN 45
42 POKE354,44 POKE357,44
45 PRINT "BOTON JOYSTICK EN LUGAR DE TECLA ESPACIO"
46 INPUT " (S/N) " : J# IF J#="" THEN POKE365,44
48 GOTO 80
50 FORT=1:10136 READA NEXT FORT=0:10115 READA POKE272+T,A S=S+A NEXT
52 IF SC:13292 THEN PRINT "ERROR EN DATAS (200-250) ..." STOP
55 INPUT "MIDAS INFINITAS (S/N) " : V# IF V#="" THEN 60
57 POKE319,44 POKE324,44 POKE329,44 POKE334,44 POKE339,44
60 INPUT "MINMUNE A GRANADAS (S/N) " : G# IF G#="" THEN POKE345,44
62 POKE342,44 POKE345,44 POKE348,44 POKE351,44
65 INPUT "MINMUNE A PATARRACOS (S/N) " : G# IF G#="" THEN POKE348,44
70 INPUT "MINMUNE A DISPAROS (S/N) " : G# IF G#="" THEN POKE348,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE ARMY MOVES"
82 PRINT "PULSA SHIFT" : WAIT 655:1 SVS272 LOAD
100 DATA 162,27,169,1,141,169,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141
110 DATA 174,23,141,54,22,141,123,22,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141
120 DATA 169,142,141,33,40,169,44,141,123,22,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141
130 DATA 74,3,72,165,173,201,3,208,41,16,73,16,201,8,96,70,86,67
140 DATA 96,104,96,173,201,3,208,41,16,73,16,201,8,96,70,86,67
150 DATA 162,27,169,1,141,169,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141
200 DATA 162,27,169,1,141,169,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141
210 DATA 169,142,141,37,58,169,44,141,40,58,141,321,31,141,70,31,141,150,31,169
220 DATA 175,3,76,199,2,169,117,141,85,117,32,74,3,72,165,173,201,3,208,13,165
230 DATA 48,141,84,117,169,117,141,85,117,32,74,3,72,165,173,201,3,208,13,165
240 DATA 172,233,175,201,2,175,4,104,161,172,96,104,96,70,86,67
250 DATA 172,233,175,201,2,175,4,104,161,172,96,104,96,70,86,67

```

MSX

1.ª Parte

```

1 REM cargador ARMY MOVES 2
2 REM FRANCISCO J. PAZ y javier vila
10 KEY OFF: CLEAR 200,36000: COLOR 15,1,1
: SCREEN 2
20 BLOAD "cas":R
30 POKE 54474,201: BLOAD "cas":R
40 BLOAD "cas": CLEAR 200,51000
50 BLOAD "cas":
60 FOR A=&HE000 TO &HE008
70 READO: POKEA,0: NEXT A
80 DATA &H3E,&H0,&H32,&Hac,&H88,&Hcd,&
Hdc,&H82,&Hc9
90 DEFUSR=&HE000:A=USR(0)

```

2.ª Parte

```

1 REM cargador army moves msx
2 REM FRANCISCO J. PAZ y javier vila
10 KEY OFF: CLEAR 200,36000: COLOR 15,1,1
: SCREEN 2
20 BLOAD "cas":R
30 POKE 54474,201: BLOAD "cas":R
40 BLOAD "cas": CLEAR 200,51000
50 BLOAD "cas":
60 CLS
70 INPUT "NUMERO DE NIVEL A EMPEZAR":L
80 POKE &H802,L-1
90 FOR A=&HE000 TO &HE008
100 READO: POKEA,0: NEXT A
110 DATA &H3E,&H0,&H32,&HBC,&H89,&HCD,
&HDC,&H82,&Hc9
120 DEFUSR=&HE000:A=USR(0)

```

AMSTRAD

```

10 REM +-----+
20 REM + Cargador ARMY MOVES by A.C.R. +
30 REM +-----+
140 MEMORY 9999:LOAD'IC
150 FOR I=&91D2 TO &91FB:READ a$:POKE I,
VAL("a"+a$):NEXT
160 MODE 1:INPUT"Vidas infinitas (S/W) :
";a$:IF UPPER(a$)="N" THEN POKE &91ED,
1:POKE &91FD,1
170 INPUT"Immune a choques (S/W) : ";a$:
IF UPPER(a$)="N" THEN POKE &91E8,1
180 POKE &90EA,&D2:POKE &90EB,&91
190 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0
200 CALL &9088
210 DATA 3E,82,32,96,29,3E,91,32,97,29,2
1,F4,91,11,62,2A,1,8,0,ED,B0,3E,0,32,B9,
6,3E,0,32,64,B,C3,36,1,3E,0,32,82,4,C3,3
6,1
    
```

SPECTRUM

```

10 CLEAR 65535: LOAD ""CODE 65
000
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1:CLS
25 PRINT AT 11,3: INVERSE 1;"R
ESPONDE A TODO CON (S/N)"
30 INPUT "QUIERES JUGAR CON BI
CHOS? ";A$
40 IF A$="N" OR A$="n" THEN GO
TO 90
45 POKE 65084,48
50 INPUT "NO MATAN BOMBAS? ";A
$
60 IF A$="N" OR A$="n" THEN PO
KE 65073,0: POKE 65074,0
70 INPUT "NO MATAN BICHOS? ";A
$
80 IF A$="N" OR A$="n" THEN PO
KE 65076,0: POKE 65077,0
90 INPUT "FUEL INFINITO? ";A$
100 IF A$="S" OR A$="s" THEN GO
TO 140
    
```

```

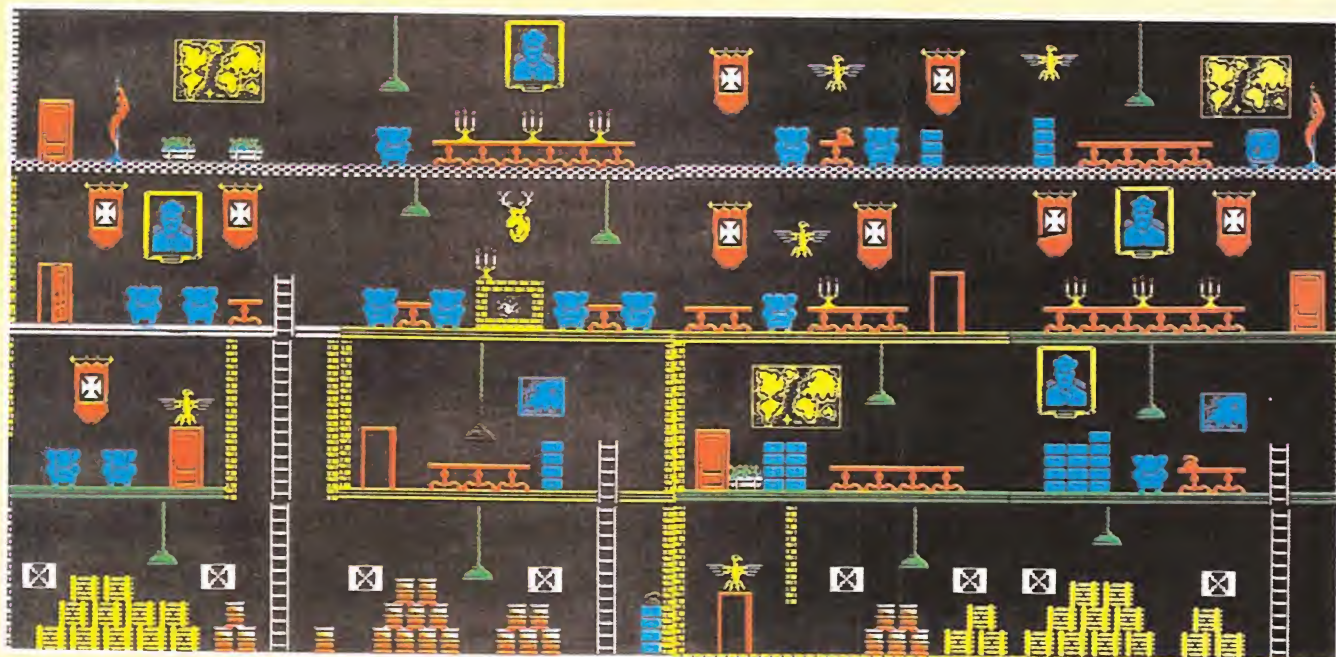
110:POKE 65067,0: POKE 65068,0
120 INPUT "FUEL=9999? ";A$
130 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 65094,15: POKE 65095,39
140 INPUT "CUANTAS VIDAS EXTRAS
A LOS 25000? (1-255) ";A: IF A>
255 OR A<1 THEN GO TO 140
150 POKE 65089,A
160 INPUT "VIDAS INFINITAS EN L
AS DOS FASES? ";A$
170 IF A$="N" OR A$="n" THEN PO
KE 65070,0: POKE 65071,0: POKE 6
5114,0
180 INPUT "EXPLOSIONES? ";A$
190 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 65079,33
200 CLS: PRINT AT 11,5: INVERS
E 1:"PON LA CINTA ORIGINAL" AT 1
2,8:" Y PULSA PLAY"
210 RANDOMIZE USR 65000
    
```

```

1 31FFFF3E0037DD210000 930
2 111100CD56053EFF3711 719
3 0702CD56053EFF371100 902
4 C0DD210025CD5605211B 839
5 FE11305AD5014400EDB0 1104
6 C921FFE411FFFF0100A5 1410
7 31FEFFEDB8AF3222F232 1530
8 47D532A2DD32F4E73EC9 1505
9 32C7DD3EC9325FE93E01 1174
10 3210D921A61D22BFD321 980
11 6C5A11A1C2010700EDB0 991
12 C9AF320AD2C314CD0000 1066
    
```

DUMP: 65.000
N.º BYTES: 120

FASE 7



Commodore

EAGLES

Con la exclamación «A por ellos» los caballeros medievales comenzaban duras batallas que hacían más llevaderos sus ratos de ocio. Ahora la espada y la lanza han sido sustituidas por un joystick, pero el grito de guerra sigue siendo el mismo y el objetivo semejante: acabar con un numeroso grupo de enemigos, que en lugar de caballos controlan sofisticadas naves de combate. Nada mejor que este nuevo juego de Hewson para mantener las buenas costumbres.

Jugador 1. Las balas que te dejan los satélites son mortales.



Número de vidas del 1.º jugador.

Nave enemiga o 2.º jugador.

Número de vidas del 2.º jugador.

El disparo actúa aun cuando el objeto no se encuentre en pantalla.



En la opción de un jugador, entre fase y fase encontraremos otra intercalada en la que nuestro objetivo es destruir esta nave.

El paisaje cambia de color en cada fase.



Deberemos destruir los satélites para enfrentarnos al enemigo en igualdad de condiciones. Cuando éstos parpadeen podremos recogerlos.

POKES EAGLES	
VIDAS INFINITAS.....	POKE 46481,44
	POKE 46536,44
	POKE 46515,96
	POKE 46578,96
ENEMIGOS NO DISPARAN.....	POKE 6581,0
ENERGIA ILIMITADA CONTA ZETA FIGHTER.	POKE 53119,44
DEVASTATOR DEVICES ILIMITADOS.....	POKE 62638,0
	POKE 62646,0
	POKE 62631,44
	POKE 62647,44

```

10 REM *** CARGADOR EAGLES
20 REM *** POR F. VERDU
30 M=49152:FOR=HTOM+93:READA POKET,A S=S+A.NEXT
35 IFS<11669 THEN PRINT "ERROR EN DATAS...":STOP
40 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV#<"N" THEN S0
45 POKE49206,44:POKE49209,44:POKE49214,44:POKE49217,44
50 INPUT "ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)";D$:IFD#<"N" THEN POKE49222,44
50 PRINT "ENERGIA ILIMITADA CONTRA ZETA FIGHTER"
52 INPUT "(S/N)";E$:IFE#<"N" THEN POKE49225,44
70 INPUT "DEVASTATOR DEVICES ILIMITADOS (S/N)";G$:IFG#<"N" THEN S0
75 POKE49228,44:POKE49231,44:POKE49234,44:POKE49237,44
80 PRINT "PREPARA LA CINTA DE EAGLES Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,192,141,211,3,96,160,70,185,23,192,153,167,2,136
110 DATA 16,247,76,167,2,169,180,141,143,8,169,2,141,144,8,76,16,8
120 DATA 169,196,141,59,9,169,2,141,60,9,44,9,102,76,16,8,169,44
130 DATA 141,145,181,141,200,188,162,96,142,234,181,142,179,181,162,0,142,181
140 DATA 25,141,124,207,142,166,244,142,182,244,141,167,244,141,183,244,76,64
150 DATA 204,70,86,67
    
```

HYDROFOOL



Featuring...



POCO RUIDO, MUCHAS NUECES



Raid Over Moscow, Bomb Jack, El zorro y Profanation

AMSTRAD

Soy poseedor de un Amstrad de 128 K y me dirijo a ustedes por primera vez para que me aclaren unas dudas que tengo.

1. En el «Raid Over Moscow», ¿Qué tengo que hacer para acabar el juego después de destruir las bases de misiles y habiendo llegado a Moscú?

2. Tengo un cargador de vidas infinitas para el «Bomb Jack» pero a pesar de ello no consigo llegar al final, ¿es que no tiene final?

3. En pocas líneas, ¿cuál es el planteamiento y el objetivo de el «Zorro»? ¿para qué sirven la llave y el pañuelo?

4. Ha publicado su revista algún cargador para el «Abu Simbel Profanation», en caso negativo, ¿tienen planeado hacerlo en breve plazo?

**Hans Grande Tellería
Guipúzcoa**

1. En el «Raid Over Moscow», después de lo que dices hay que destruir la plaza roja y adentrarte en el kremlin para aniquilar el robot que allí se encuentra, responsable del ataque nuclear soviético.

2. El «Bomb Jack» no tiene final.

3. El objetivo del «Zorro» es rescatar a nuestra amada. Su planteamiento es clásico: recoger cosas para utilizarlas después en el lugar exacto, aderezado con un poquito de acción aquí y allá. El pañuelo nos dará puntos extras y la llave se utiliza en la cárcel, con ella liberas a los prisioneros, éstos hacen una cadena humana y te ayudan a llegar hasta Lupita.

4. El cargador de «Abu Simbel» para Amstrad está en MICROMANÍA 23 en la sección de Código Secreto.

Un poco de todo

AMSTRAD

Soy un afortunado poseedor de un Amstrad CPC 464 y me gustaría que me resolviese las siguientes dudas:

1. ¿Cómo se liberan los Sorceres en el juego «Sorcery»?

2. ¿Se acaba el juego «Bomb Jack»? Si es así, ¿cuándo?

3. Objetivo del «Cauldron II».

4. Objetivo del «Knight Lore».

5. Objetivo del «Alien 8».

6. Objetivo del «Night Shade».

**Jose Manuel Rodrigo
Zaragoza**

1. Para liberar a los Sorceres debes usar los objetivos que encontrarás en el juego, claro que no todos permiten abrir las celdas, algunos son armas, otros abren puertas o trampillas...

Para que te resulte más sencillo, ahí van los objetos que liberan los Sorceres encarcelados: pergamino, campana, libro, arpa, luna, copa de vino, corona, cáliz de oro.

2. El juego «Bomb Jack» no tiene final.

3. En el «Cauldron II», la calabaza debe matar a la bruja mediante varios objetos, éstos son: copa, hacha, corona, escudo, tijeras, pelo, libro, caldero, y debes cogerlos por este orden.

4. Tu misión en el «Knight Lore» es arrojar los elementos indicados en el caldero, para romper el hechizo que te ha convertido en hombre lobo.

5. El objetivo del «Alien 8» es reactivar los dispositivos que encontraremos en la nave, para ello utilizaremos las válvulas adecuadas, que se nos indicarán previamente.

6. Tu encarnas el papel de último habitante de la aldea Night Sade, debes libe-

rarla de las cuatro criaturas del mal con las armas correspondientes:

Reloj Muerte
Mazo Esqueleto
Biblia Fantasma
Cruz Monje

Pyjamarama

SPECTRUM

Tengo un Spectrum Plus y les agradecería que me contestasen a las siguientes preguntas:

En el juego de «Pyjamarama»:

1. ¿Dónde está el extintor y cómo lo puedo coger?

2. ¿Cómo se entra en la sala de billar y dónde está?

3. ¿Cómo se atraviesa el fuego de la chimenea?

**Iván Santos Alonso
Salamanca**

1. El extintor está en la pantalla del ascensor y se coge teniendo en tu poder el martillo.

2. En la sala de billar se entra cogiendo la llave que hay en el tejado y esta pantalla está en el tercer piso la más cercana a la escalera de la izquierda.

3. Este fuego se atraviesa con el extintor.

Asterix y El Caldero Mágico

SPECTRUM

Me gustaría que me dijerais cómo se puede llegar a las mazmorras en «Asterix y el Caldero Mágico» para la versión de Spectrum.

**Diego Quijada Garrido
Albacete**

Para llegar a las mazmorras sólo tendrás que buscar un legionario y dejar que te coja. Para hacer esto debes ponerte enfrente de él sin hacer ningún tipo

de movimiento y así él no te matará y conseguirás que te lleve a las mazmorras.

El Misterio del Nilo

SPECTRUM

Tengo un Spectrum 48 K y quisiera que me respondierais a esta pregunta:

En el «Misterio del Nilo», en la pantalla número 14, deciais que había que subir con Cristine. ¿Qué hay que hacer? ¿Cómo? ¿Por qué no puedo subir... ?

**Luis Navalpotro Herrero
Madrid**

Para poder pasar esta pantalla deberás primero matar a todos los soldados; después subir por el tronco de la palmera, recoger las bombas de la parte superior y salir por arriba para poder llegar al puente.

Cóctel de juegos

AMSTRAD

1. En el juego «Three Weeks in Paradise», ¿para qué sirve el hacha, el cubo, el huevo y la botella?

2. En el mismo juego, ¿dónde está y para qué sirve el agujero?

3. En el número 20 publicábais 100 pokes para juegos de Spectrum y Amstrad, debían cargarse con MERGE. Yo pongo (mi ordenador es el CPC 464) MERGE «SABOTEUR» (por poner un ejemplo) y el ordenador me pone en pantalla el mensaje «Flype type error», ¿es que no le pongo la instrucción adecuada?

4. En el «Ghosts'n Goblins» al llegar al tercer nivel y matar al dragón, el juego vuelve a empezar, ¿es éste el final del juego?

**Nicolás Mirete
Alicante**

1. El hacha sirve para cortar la cuerda de la que está atada Wilma y así poder rescatarla.

El cubo sirve para poder cogerle una pinza al cangrejo que hay en las arenas movedizas.

El huevo sirve para dejarlo en el nido y así no nos matará el águila que hay allí.

La botella sirve para una vez llena de aceite poder afilar el hacha.

2. El agujero se encuentra en una pantalla en la que hay árboles y hay un hueco marcado y sirve para poder atravesar el muro que hay en la pantalla del pozo.

3. Cuando al realizar un MERGE en un programa de Amstrad aparece el error que mencionas es debido a que el fichero que hemos intentado cargar en el ordenador no es en Basic.

4. El «Ghosts'n Goblins» se acaba al llegar a una pantalla en la que hay dos arpias y una princesa, y cuando hayas matado a las dos arpias rescataremos a la princesa y habremos acabado el juego. Si tú no puedes llegar a esta pantalla será un fallo de tu programa.

En la variedad está el gusto

AMSTRAD

Soy un usuario de un Amstrad CPC 472 y quisiera que me respondieran las siguientes cuestiones:

1. En el juego «Pyjamarama», ¿para qué sirve la pantalla de los videojuegos?

2. Desearía que me dijeran la clave de acceso a la segunda fase del «Army Moves».

3. En «Billy el barriobajero», ¿cómo puedo llegar a coger la espada?

4. ¿Por qué en los juegos

de Dynamic no funcionan los pokes aunque el juego sea original?

5. Y también preguntarles si van a sacar pronto los pokes del Arkanoid.

**Ángel Mario Torrija Ruiz
Villarejo de Salmanes
(Madrid)**

1. La habitación de los videojuegos sirve para que al completar el ciclo aumenten tus vidas en una.

2. La clave del «Army Moves» es 15372.

3. Para coger la espada prueba a darle la guitarra al saxofonista que la protege.

4. Los pokes funcionan perfectamente si el juego es original, pero debes tener en cuenta:

— Los cargadores son para los juegos en cinta.

— Los pokes sueltos sólo se pueden introducir en los programas desprotegidos, colocándolos antes del call que aparece en los cargadores. Para las cargas protegidas debes utilizar los cargadores que aparecen en la sección «Patatas Arriba».

5. Los pokes del «Arkanoid» están en el número 24 de MICROMANÍA del mes de junio.

Varios juegos

SPECTRUM

Desearía que aclararais las siguientes cuestiones:

1. Compre varios juegos, entre ellos «Sky Fox», «Short Circuit», «Profanation», etc... todos me cargan normalmente pero al final se bloquean. He probado todos los volúmenes y azimuts pero es imposible. En cambio si lo cargo en el ordenador de un amigo mío funciona normalmente ¿a qué se puede ser debido?

2. En el «Ramón Rodríguez», al llegar a las segundas flechas se hunde el suelo, ¿cómo puedo pasarlas?

3. En el «Dustin», ¿quién da la estatua y el antídoto? ¿Qué debo hacer en el «Fairlight II»?

4. ¿Vais a sacar algún poke para el «Army Moves»?

**Eduardo Pequeño Rodríguez
Asturias**

1. Sin duda, estos problemas se deben a tu cassette. Con paciencia podrás resolver este inconveniente, aunque también debes tener en cuenta que si has movido muchas veces el azimut de tu cassette el tornillo puede moverse con facilidad. Sería aconsejable que te compres un nuevo cassette.

2. Para pasar esa pantalla de las flechas sólo tendrás que ir saltando por los bloques de piedra que no se hundan y así hasta que consigas atravesarla.

3. En el «Dustin», la estatua te dará el druida a cambio de dinero y los antídotos los podrás encontrar tirados en el suelo. El objetivo del «Fairlight II» es volver a encontrar el libro de la luz que se encuentra en algún lugar del bosque.

4. En la sección «Código Secreto» de MICROMANÍA se facilitan algunos pokes y trucos para el «Army Moves».

En este mismo número en la sección de «Patatas Arriba» encontraréis la solución a este juego.

Fist II y Back to Skoo

SPECTRUM

Me gustaría que resolvieran unas dudas que tengo con los siguientes juegos:

1. En el «Fist II» observo que siempre encuentro las mismas pantallas (cuevas, montañas), sabiendo que existen otras distintas. Por eso me dirijo a ustedes preguntándoles cómo puedo llegar a ellas, y cómo puedo encontrar al Señor de la Guerra.

2. En el «Back to Skool», ¿cómo puedo conseguir el jerez? En la revista número

19 vi la solución para no caerme de las macetas, pero sigo cayéndome, entonces pregunto, ¿hay que hacerlo en un momento determinado? o ¿es que lo hago en una maceta equivocada?

**Antonio Gómez
Madrid**

1. Para llegar a otras pantallas y conseguir tu objetivo deberás entregar los papiros en sus correspondientes santuarios y entonces llegarás a nuevas pantallas.

2. El jerez está en un armario del colegio femenino y éste sólo está abierto en horas de clase por lo que tendrás que escaparte y cuando estés allí sólo tendrás que saltar para conseguirla.

Para no caerte de las macetas al subirte deberás apretar la tecla D hacia delante para no caerte.

Kung-fu Master y Dragon's Lair

AMSTRAD

Mi ordenador es un Amstrad 6128 y tengo estas dudas:

1. ¿Cómo se puede pasar en el juego «Kung-fu master» la última pantalla?

2. ¿Han publicado en algún número el juego «Dragon's Lair» en la sección «Patatas Arriba»?

Si lo han hecho díganme en qué número.

**Javier Ortega
Zaragoza**

1. Sólo conseguirás pasar esta pantalla con mucho tiempo y habilidad, de todas maneras si tanto lo deseas ahí tienes un poke que te facilitará las cosas:

— &79DF&CE

— &79DE,0 (vidas)

2. Hasta ahora sólo ha salido para Spectrum en el número 19, pero no desesperes.

Skool Daze

SPECTRUM

Os escribo para ver si podríais ayudarme a resolver ciertos problemas concernientes al programa «Skool Daze».

1. ¿Qué se tiene que hacer para terminar el juego?

He cogido todos los escudos y he golpeado a los profesores, el de geografía, naturales y el director me ha dado una letra que no sé para qué es, luego he golpeado al de historia esperando que me diga la batalla y no me ha dicho nada. He probado todos los métodos para lograr mi propósito y no lo he conseguido.

2. ¿Podríais darme algún poke de este programa, aunque sea el de «copias infinitas»? Gracias.

**Ivan Guasch Maix
Tarragona**

1. Para acabar el juego tienes que tener cuatro letras, las tres que tú tienes y una cuarta que la conseguirás entrando en la clase de historia y contestando a una batalla que él preguntará, si lo contestas bien te dará como premio la cuarta letra.

2. En la revista MICROMANÍA extra número 2 aparece un cargador para este juego.

Dynamite Dan y Saboteur

AMSTRAD

Me he animado a escribir para plantearos dos dudas (mi ordenador es un Amstrad CPC 464):

1. En el juego «Dynamite Dan», ¿cómo se logra salir de la cámara acorazada cuando has recogido los planos?

2. En el juego «Saboteur», ¿podríais decirme dónde se encuentra la bomba en cada fase? También

me gustaría saber qué ocurre en el Spectrum.

**José David Herola
Madrid**

1. Tras haber recogido los planos debes hacer lo siguiente:

Colócate sobre la red elástica y, cuando el monje se aleje, acércate al extremo derecho todo lo que puedas, pero sin caerte, de forma que los pies aparezcan fuera de la línea roja y la espalda forme una línea recta con las piernas, salta una vez hacia arriba y otra vez a la derecha, de esta manera irás a parar sobre el proyector de rayos y desde ahí te será fácil alcanzar la salida.

2. La bomba, tanto en Amstrad como en Spectrum, se encuentra en las siguientes pantallas del mapa publicado en MICROMANÍA número 10.

Nivel 1 y 2 .. Pantalla 90
Nivel 3 Pantalla 45
Nivel 4 Pantalla 27
Nivel 5 Pantalla 29

Un quinteto muy especial

COMMODORE

1. ¿Dónde están las cerillas en el Nosferatu?

2. ¿Cómo se mueven las rocas en el Time Tunnel?

3. ¿Cómo se esquivo la calabaza en la puerta verde del Cauldron?

4. ¿Qué hay que hacer con el camión que sale en el Green Beret?

5. ¿Cómo se esquivan los soldados de la segunda planta del Dummy Run?

Tengo un Commodore 64.

**Alejandro Jiménez Cid
Zaragoza**

1. Las cerillas están en la última pantalla de la biblioteca, en una habitación secreta a la que se accede con la escalerilla colocada

en cierto punto de las estanterías de los libros.

2. Si te refieres a las que cuelgan, bastará con darles un certero disparo, que hará que caigan al suelo. Si son las que ya están en el suelo, podrás recogerlas fácilmente con el botón de disparo.

3. Para poder ser inmune a esa calabaza, antes tendrás que recoger los ocho elementos del hechizo contra el Señor de las calabazas, que son: el frasco de esencia, el cofre de polvos mágicos, el murciélago, la planta carnívora, la bola de fuego, el sapo, el esqueleto y el lagarto. Todos estos elementos están parpadeando, diferenciándose así de los demás.

4. Con el camión no hay que hacer nada, sino contra lo que lleva dentro: una oleada de enemigos, para los cuales es muy recomendable llevar el lanzallamas. De todas formas, en el número 18 de MICROMANÍA encontrarás un cargador para este juego.

5. Para que los soldados no maten, habrá que llevar la escopeta, pero eso sí, cargada. Esto se consigue cogiendo el tapón y la escopeta vacía.

Laberinto

COMMODORE

Les escribo para ver si me pueden resolver un problema que me ha surgido en el juego Laberinto para Commodore.

1. Cuando llego a «The castle of the goblin king», pido piedras a Ludo, y con ellas mato a todos los goblins, después tiro a los escudos, que cambian de color, pero no sé cómo abrir la puerta para salir de allí (si es que se sale por la puerta). ¿Podrían resolvérmelo?.

**Gonzalo Aguilera
Madrid**

1. ¿Seguro que no funciona con «Open Door»? Prueba a usar el tronco, «Use Log», contra la puerta. Eso suponiendo que lo has cogido antes. El tronco está en el pasillo en el que se encuentra Hoggle. Recuerda que has de ponerte pegado a la puerta.

Nosferatu, Viernes 13

COMMODORE

Tengo un Commodore 64, y quisiera saber las siguientes cosas:

1. ¿Cuándo se acaba el Viernes 13?

2. En la primera parte del Nosferatu, como decís, las escrituras casi nunca están en el piso de arriba, y como lo único que da luz en los sótanos son las escrituras y una lámpara encendida (Lit lamp); ¿dónde están las cerillas?

3. En el Nosferatu, ¿cómo te puedes librar de los vampiros?

4. En el Nosferatu, ¿para qué sirven las velas, la espada (Sword) y el crucifijo?

**Pablo Escutia
Madrid**

1. El juego Viernes 13 no tiene final. Una vez hayas jugado con todos los personajes, vuelve a empezar con el primer carácter de los que podemos dirigir.

2. Se encuentran en la última pantalla de la biblioteca, en una habitación secreta a la cual se accede colocando la escalerilla en un punto justo de la pared, y subiéndose a ella.

3. Si coges la espada, y pulsas el botón cuando te estén atacando, los matarás.

4. La espada, contra los vampiros. Los demás objetos no tienen utilidad.

Suscríbete ahora a



y recibirás
como regalo
estos magníficos

RADIO-CASCOS AM-FM

Aprovecha las
VENTAJAS
de la tarjeta
de crédito

Un **número** más
de regalo en tu
suscripción y la
posibilidad de realizar
el pago atrasado



Envíanos hoy mismo el cupón que figura
en la solapa de la última página.

**También puedes
suscribirte por
teléfono
(91) 734 65 00**

Don Quijote

LA AVENTURA



LA SERIE
DE TV

EN DINAMIC HEMOS HECHO UN QUIJOTE DIVERTIDO, UNA AVENTURA GRAFICO-CONVERSACIONAL DONDE
LOS LIMITES A LA IMAGINACION LOS PONEN TU. UN PROGRAMA CON DOS CARGAS, UN DIALOGO INCESANTE CON TU MAQUINA,
UN RETO PARA LA INTELIGENCIA. DON QUIJOTE DE LA MANCHA, LA SERIE DE TV EN TU ORDENADOR.

SPECTRUM • AMSTRAD • CBM 64 • 875 ptas.

DINAMIC SOFTWARE Pza de España, 18. Torre de Madrid, 29-1. 28008 Madrid.
Pedidos contra reembolso de 10 a 2 y de 4 a 8. Teléfono: (91) 248 78 87.
Tiendas y distribuidores teléfono: 314 18 04. Telex: 44124DSOFT E.

DINAMIC

© 1987 Romagosa, todos los derechos reservados. Artículo autorizado por

Torre de Madrid, Plaza de España
Madrid, España.

ROMAGOSA
internacional